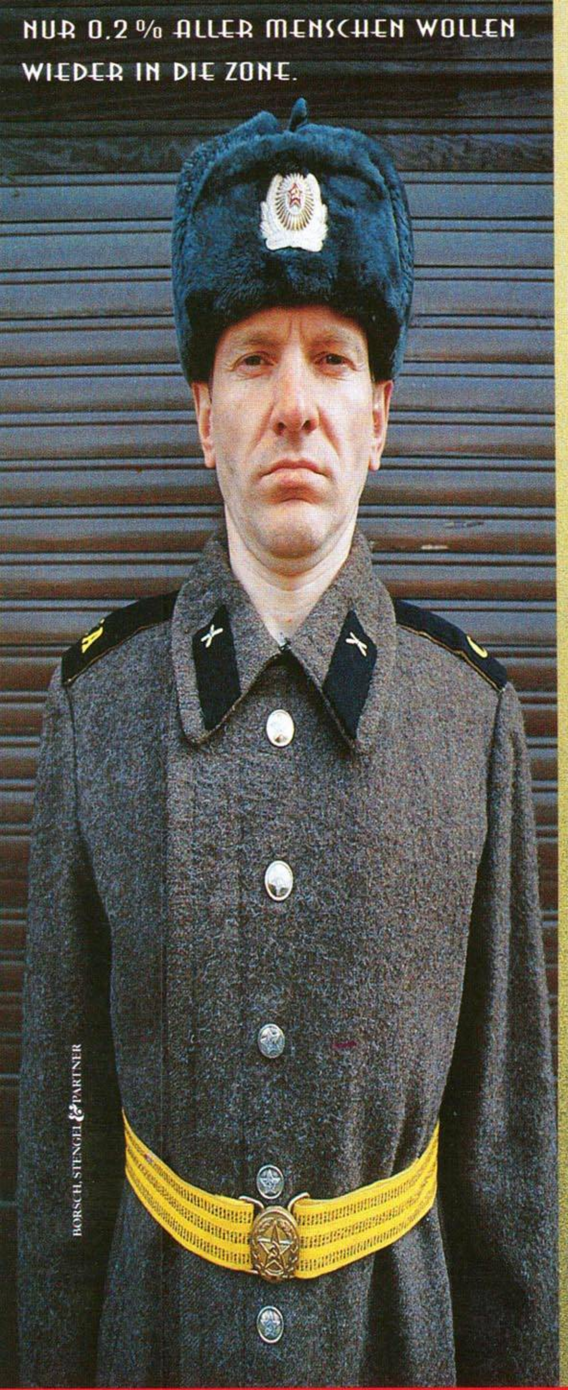


Österreich: 48 ÖS Schweiz: 5,80 Sfr Luxemburg: 140 LFR Italien: 7900 Lit
FUN GENERATION
6•96
Juni 1996
5,80 DM
Das Videospiel-Magazin der nexten Generation
Surround-Special
Alles über Dolby Surround & Videospiele
EXKLUSIV!
PlayStation MULTINORM-UMBAU
Tekken 2
Des Prüglers zweiter Teil
Resident Evil
Der Horrorschocker im Test + SURVIVAL GUIDE
CD-ROM POOL!!!
SEGA SATURN
Spielbare Demos warten auf Euch:
• Sega Rally
• Clockwork Knight II
• BUG!
• W. S. Baseball & 8 Demos
COUPON IM HEFT
bootleg sampler
SEGA SATURN
MESSEBERICHT
ECTS LONDON
TOPAKTUELL! Die kommenden Spielehits
FUN GENERATION
5,80 DM
SONY • SNK • SEGA • NINTENDO • ATARI • 3DO
4 394081 005808 06



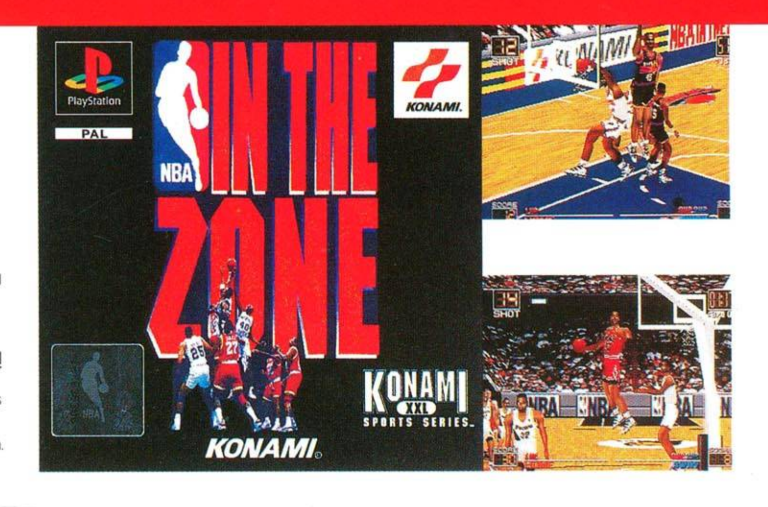
BEI NBA IN THE ZONE
WOLLEN ALLE HIN.

OFFICIAL LICENSED NBA PRODUCT

WELCOME IN THE ZONE.

KONAMI goes XXL! Mit Sport-Titeln, die Power machen. Neuestes Spektakel: NBA In the Zone, das erste Basketballspiel für die Playstation. 32 Bit und 8-Spieler-Modus lassen Deine Konsole heißlaufen. Im **„technisch und optisch besten Next-Generation-Sportspiel"** (Maniac 3/96) erlebst Du hyperrealistische Animationen, harte Action und rasante Spielzüge. Natürlich in 3D und mit irren Kameraperspektiven. Ab in die Zone – Slam it!

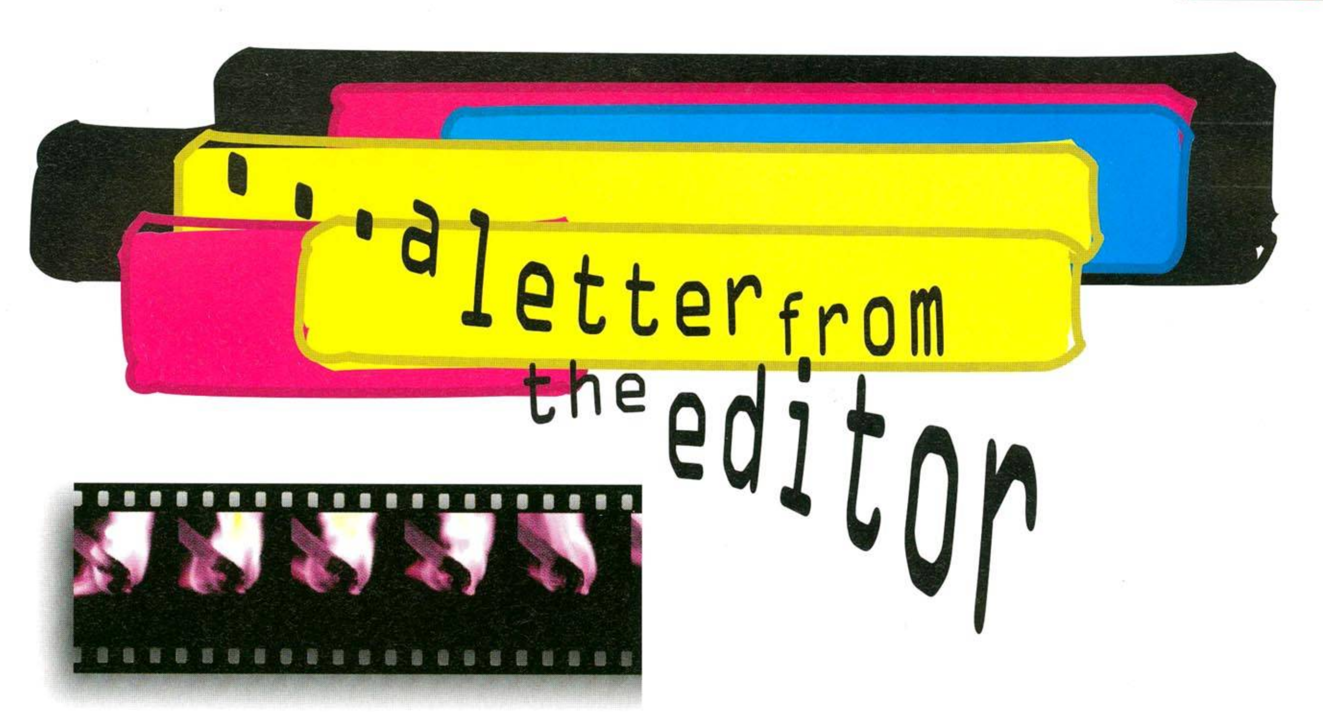






KONAMI (Deutschland) GmbH,
Postfach 560180, 60406 Frankfurt





Liebe Leser,
was Ihr mit dieser Ausgabe in Händen haltet, dürfte eigentlich gar nicht existieren. Die Juni-Ausgabe der Fun Generation ist buchstäblich durchs Feuer gegangen. In der Nacht vom 14. auf den 15. April entschloß sich ein Apple Macintosh in unserer Redaktion etwas mehr Wärme in seinen Alltag zu bringen und fing daraufhin spontan Feuer. Zügig entwickelte sich ein munterer Zimmerbrand, der unsere gesamte Hardware in einige handliche Klumpen Plastik- und Metallschrott verwandelte. Wie durch ein Wunder blieb die Festplatte unseres Servers, auf der üblicherweise die Heftdaten gespeichert sind, unversehrt. Natürlich mußten wir innerhalb weniger Tage neue Redaktionsräume, Computer, Konsolen und Testmuster organisieren. Trotz aller Bemühungen, die verlorene Zeit aufzuholen, mußten wir den Heftumfang auf 84 Seiten reduzieren. Ich hoffe, Ihr habt Verständnis für diese einmalige Ausnahmesituation.

„Come on baby, light my fire..."
(Jim Morisson)

Immerhin konnten wir, quasi brandaktuell, den ECTS-Bericht fertigstellen und haben es geschafft, auch für Saturn-Besitzer eine weitere Demo-CD aus unserem Pool zu organisieren. Alles weitere dazu lest Ihr im Heft. Besonders viele neue Titel kamen im letzten Monat nicht auf den Markt, weder ein interessanter 3DO-Titel noch irgend etwas für die 16-Bit-Konsolen.

Unser Special befaßt sich diesmal mit dem Thema „Dolby Surround". Zukünftig werden wir alle Spiele auch auf ihre Raumklang-Qualität hin testen und stehen gerne für technische Fragen zur Verfügung. Übrigens, auch unsere Hotline hat ihre Funktion sehr wörtlich genommen und wurde ein Opfer der Flammen. Leider war es nicht möglich, vor Redaktionsschluß eine neue Nummer für diesen Service zu bekommen. Ihr müßtet also Eure Anfragen im Bedarfsfall vorerst mit der Post schicken oder an die 0931 / 57 24 37 faxen.

Im höchsten Maße unangenehm ist uns die Tatsache, daß auch der größte Teil der ersten 1.000 Zuschriften zur Sony-CD-Aktion vernichtet wurde. Eine schwierige Situation, denn unser Vorrat ist bekanntermaßen nur begrenzt. Wir haben beschlossen, 1.000 weitere CDs für diejenigen bereitzustellen, die gleich zu Anfang geantwortet haben und nun auf ihre CD warten. Bitte schickt uns noch einmal eine Karte! Falls dennoch jemand leer ausgehen sollte, so bitten wir um Entschuldigung, es war einfach höhere Gewalt, die hier am Werke war.



6-8 Feedback

10-11 Fire!
Die Redaktion hat gebrannt

12-16 Backstage
PlayStation Multinorm-Umbau

16 Comic

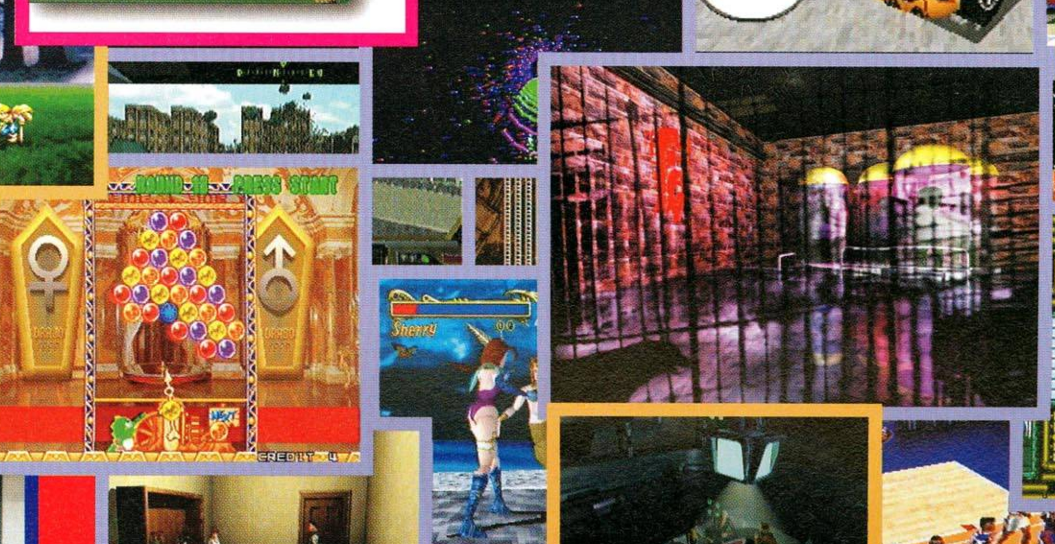
22-27 ECTS-Special
Die Spielehits der ECTS London & eine Vorschau auf die E³ in Los Angeles

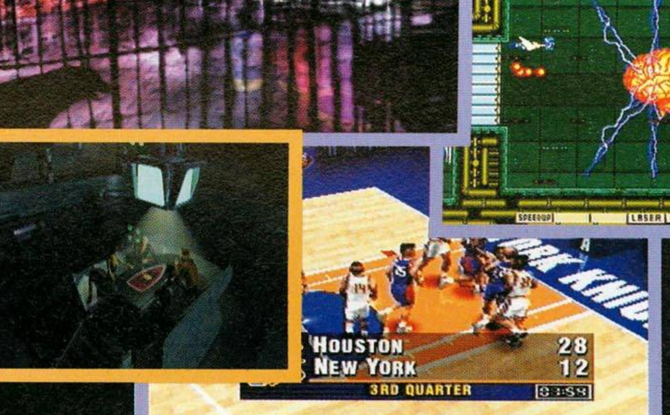
28-36 Previews
SNES: Bahamut Lagoon 28-29, Secret of Mana 2 30-31, PSX: Shockwave Assault 32, Fade to Black 34-35, Blam! Machinehead 36











37 **CD-Rom Pool**
Sega Bootleg CD

38-72 **SpieleTests**
PSX: **Resident Evil (Test & Survival Guide) 38-42** - Choro Q 43 - Killing Zone 44 - Tekken II 45-47 Bottom of the 9th 48 - Darkstalkers 50-51 - Tetris X 52 - Extreme Pinball 53 - Puzzle Bobble 2 54 - Fire Pro Wrestling 55 - True Pinball 56 - Return Fire 57 - NBA Live 96 58-59 - **SATURN:** **Gradius Deluxe Pack 60-61** - Lode Runner 62 - King of Fighters 95 63 - Shellshock 64-65 - Fuunsaki 66 - Choaniki 67 - Victory Goal 96 68-69 Titan Wars 70 - Congo 71 **JAGUAR:** Defender 2000 72

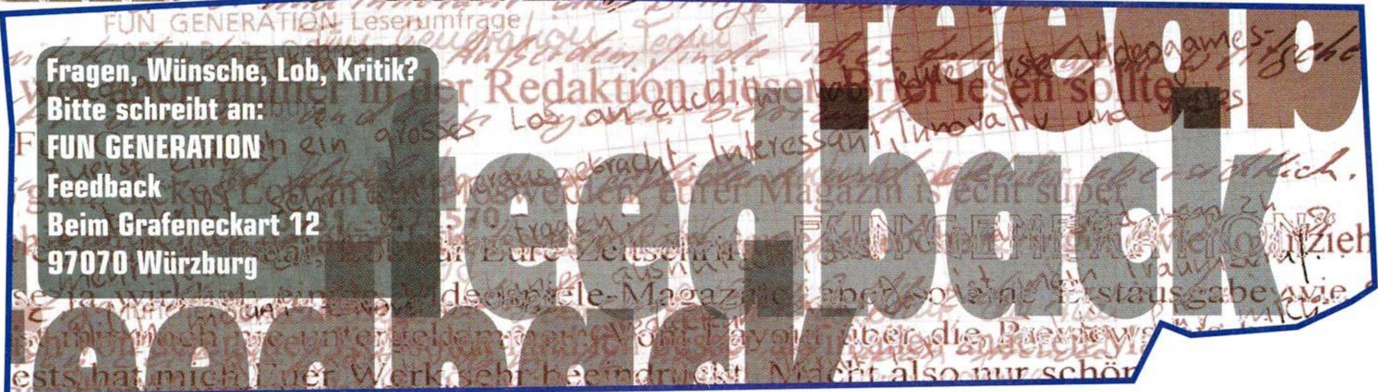
74-76 **Dolby Surround Special**

77 **Charts & Back Issues**

78-80 **First Aid**

82 **Next Generation**

82 **Impressum**



„WindowsStation 95"

Aaahhh, endlich: FUN GENERATION alle vier Wochen!!! Wenn Ihr das Niveau der Ausgabe 5/96 beibehaltet, wenn nicht noch steigert, dann seid Ihr allererste Wahl! Kompliment! Ich schreibe Euch eigentlich wegen dem Bericht über die WindowsStation 95 aus der letztgenannten Ausgabe. Ich muß gestehen, daß ich mir nichts Konkretes darunter vorstellen kann. Folgende Fragen und Gedanken kamen mir beim Lesen in den Sinn: Hmmm, WindowsStation (WS) simuliert also einen Pentium 133. Bedeutet dies, daß ich dann PC-Software auf meiner PlayStation zocken kann? Nee, kann ich mir technisch kaum vorstellen. Eventuell aber PC-Soft, die speziell für Windows 95 geschrieben wurde? Für die paar Spiele lohnt es sich wirklich nicht 1500 DM auszugeben. Außerdem brauchen auch PC CD-ROM-Spiele eine Festplatte, sei es auch nur, um Spielstände zu speichern. Weshalb aber sollte man mit der PlayStation und WS einen Pentium simulieren, wenn dann doch keine PC-Soft darauf läuft?! Und was ist mit der Tastatur? Besonders Strategiespiele benötigen eine Tastatur. Braucht man gar neben der Konsole und WS doch noch zusätzlich einen PC? Wenn ja, was für einen? Reicht ein 386er? Oder sollte es schon ein 486er sein? Dann würde es sich nicht sonderlich rentieren, sich eine WS zuzulegen (PS = 550 DM + WS = 1500 DM + 486er = ca. 2500-3000 DM, ergibt summa summarum 4550-5050 DM). Kann man dann PS-Spiele in einem Fenster spielen, wie auf dem Screenshot zu sehen ist? Wenn ja, warum sollte ich dies je tun? Oder handelt es sich beim WindowsStation 95-Bericht vielmehr um einen verspäteten Aprilscherz??? Das würde auch den seltsamen Screenshot erklären: das Alone In The Dark 2-Bild ist recht scharf, der Rest ist ziemlich verschwommen und unscharf. Ach manno, ich weiß net: War's nu ernst gemeint, odda net??? Jaja, lest nur, was Ihr mir angetan habt mit diesem uninformativen „Bericht" (?)! Was? Ihr meint, der Bericht sei doch informativ? Klar, es waren ein paar tolle Sätze drin wie „Die Steckkarte ist mit einem Triton-Chipsatz bestückt, die Platinen haben ein Second Level-Cachesystem, das seinerseits mit asynchronen SRAMs und einem synchronen Pipeline-Burstout-Chip besetzt ist." Prost Mahlzeit! Boooah ey, wenn ich diese tollen technischen Details meinen Freunden erzähle, was die dann für Augen machen werden!!! Hoffentlich fragt mich aber niemand danach, was überhaupt WindowsStation ist bzw. kann! Wie kommt es nun, daß in einem erstklassigen Mag, wie Ihr es seid, so ein Mist verzapft wird? a) Der Bericht sollte eigentlich in einer PC-Fachzeitschrift veröffentlicht werden, auch auf die Gefahr hin, daß niemand ihn versteht, aber man hat in der Layout-Abteilung etwas verwechselt. b) Ein Werbeprospekt von Sony flog auf Euren Schreibtisch und niemand von Euch verstand den Sinn und Zweck der geschriebenen Worte darin, was Euch aber nicht davon abhielt, die interessantesten Stellen abzutippen und zum Druck freizugeben! c) Es muß a) oder b) sein!!!! Nicht daß Ihr mich falsch versteht: a) Ich finde es gut, daß Ihr nicht in einer Babysprache schreibt und Euch anscheinend bewußt ist, daß sich mit den Next Generation-Konsolen auch das Durchschnittsalter der Konsolenbesitzer nach oben (Ich bin junge 23 Jahre alt oder so ähnlich!) bewegt hat. Es ist aber falsch zu denken, daß man, wenn man volljährig ist, gleich zum PC-Profi mutiert. b) Sicher sind die technischen Fakten nicht unwichtig. Es ist aber wichtiger zu klären, was WS kann und was, nicht und dann erst die technischen Dinge. Ich würde mir wünschen, daß Ihr, sobald Ihr ein Testexemplar von WS erhaltet, ausführlicher darauf eingeht. Das gilt auch für Hardware und andere Peripheriegeräte, die direkt oder indirekt für Konsolen erhältlich sind (z.B. Joypads, Freezer, etc.). Genug gemotzt! Noch ein paar Fragen:

1. Soviel ich weiß, ist die deutsche PAL-Version von Alien Trilogy (die mit der dt. Sprachausgabe und den dt. Texten) zensiert worden. Es sollen menschliche Gegner entfernt und durch Aliens ersetzt worden sein. Bei mir nicht. Wie kommt's?
2. Bei The Need For Speed für die PlayStation soll es eine Bonusstrecke geben, aber bei den zwei Demofilmchen, die starten, wenn man eine kleine Weile nichts macht, ist neben der Nachtstrecke durch eine futuristische Stadt noch ein Kurs in der Wüste zu sehen. Gibt es vielleicht doch zwei Bonusstrecken?
3. Wenn ich mir so die Screenshots von Nintendo 64-Spielen ansehe, so wirken sie alle ziemlich steril auf mich, irgendwie glatt und nüchtern. Muß man befürchten, daß alle N64-Spiele so aussehen werden, technisch zwar perfekt, aber grafisch auf so seltsame Art und Weise steril?

Mark Tom, Großostheim

Nun, um es kurz zu machen, dies war alles nur ein kleiner Aprilscherz, der traditionell in der im April erscheinenden Mai-Ausgabe versteckt ist. Der Autor hat selbst absolut keine Ahnung von dem Technik-Gelaber, das er hier zum Besten gegeben hat. Genauer gesagt, eine Ausgabe der beliebten CHIP war Vorlage für dieses High End-Gestammel. Hoffentlich nimmst Du und all die anderen Leser es uns nicht übel, wir haben ja immerhin einige unauffällige Hinweise eingestreut (V 1.4., ...der Chipsatz ist rotgold, VK: 1.496.-DM, also 1.4.96).

*1. Die NTSC- und PAL-Versionen von Alien Trilogy sind identisch. Im Rahmen unseres PlayStation-Reviews und unseres Specials über Probe Entertainment (vgl. **FUN GENERATION** 3/96) war auch nicht von etwas anderem die Rede.*

2. Vgl. First Aid-Teil in dieser Ausgabe.

3. Auch auf die Gefahr hin, uns zu wiederholen, die bisherigen Screenshots und Demos der N64-Software lassen auf eine enorme Leistungsfähigkeit der Hardware schließen. Das spielerische Potential der Software kann nur ein erster Test klären.

ACTION REPLAY™

DAS MOGELMODUL .... NICHT NUR FÜR DEN SPIELE-PROFI

UNGLAUBLICHE POWER WIE UNENDLICHES LEBEN, ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN, HÄRTER ZUSCHLAGEN, HÖHER SPRINGEN, IN ANDEREN LEVELS STARTEN U.S.W. ALLES JE NACH SPIEL.

ERHÄLTLICH FÜR FAST ALLE SPIELKONSOLEN



ACTION REPLAY™ MK 3 FÜR SNES™ IN DEUTSCH

NEU !!

- MULTI-CODE-EINGABE - Eingabe-Möglichkeit bis zu 100 Codes auf einmal.
- ENTHÄLT JETZT NOCH MEHR EINGEBAUTE CODES - Tausende eingebauter Codes für die neuesten Games, um sofort loszulegen.
- DEADCODE GENERATOR - Durch die Eingabe von Deadcodes verändern sich ganze Spielteile.
- NEUE EINGABE-METHODE - Jetzt ist Action Replay™ noch einfacher zu benutzen; einfach den Menüpunkt für die gewünschte Funktion über das Joypad anwählen.
- EIGENER CODEFINDER - Der im Hintergrund arbeitende Codefinder findet die Codes, während Du spielst. Mit Hilfe des Codefinder's findest Du direkt Codes für die neuesten Games!
- ZEITLUPEN-FUNKTION - Hiermit kannst Du die Spielgeschwindigkeit von 100% bis auf 10% verringern.
- ADAPTER-FUNKTION - Hiermit kannst Du amerikanische und japanische Games auf einer deutschen Konsole spielen.
- LIEFERUMFANG - Action Replay™, deutsche Anleitung, Registrierkarte für den ACTION -REPLAY-CLUB (siehe rechts unten), EUROSYSTEMS-GARANTIE-Siegel und Codebuch mit einer großen Anzahl von Codes.

JETZT MIT DEUTSCHER MENÜ-FÜHRUNG !

KOMPLETT-PREIS DM 109,- INKLUSIVE UHR

ACTION REPLAY™ FÜR MEGADRIVE™

INKLUSIVE GAME !!

- MEGA CODE INPUTSCREEN - Eingabe-Möglichkeit bis zu 100 Codes auf einmal.
- MEHR ALS 500 EINGEBAUTE CODES - Einfach den/die benötigten Code(s) auswählen und loslegen.
- DEADCODE GENERATOR - Durch die Eingabe von Deadcodes verändern sich ganze Spielteile.
- EIGENER CODEFINDER - Durch den eingebauten Codefinder kannst Du selbst die Codes für die (neuesten) Spiele suchen.
- ZEITLUPEN-FUNKTION - Hiermit ist die Geschwindigkeit des Spieles einstellbar.
- ADAPTER-FUNKTION - Hiermit kannst Du amerikanische und japanische Games auf einer deutschen Konsole spielen.
- ISHIDO-GAME - Wenn Du Dein Action Replay™ für Sega Megadrive™ direkt bei Dataflash bestellst, wird es zusammen mit dem noch nie erschienenen Spiel "ISHIDO" und einer Uhr ausgeliefert!!

DM 99,-

NUR FÜR MEGADRIVE™-BESITZER

ACTION REPLAY™, "ISHIDO"-GAME UND UHR ALS KOMPLETT-PAKET

(SOLANGE DER VORRAT REICHT)

ACTION REPLAY™ FÜR NES™, MASTER SYSTEM™, GAMEBOY™ UND GAME GEAR™

- CODE INPUTSCREEN - Einfach einen Code eingeben und schon hast Du unendliches Leben, Energie bis zum Abwinken, unbegrenzte Power u.s.w. Alles je nach Spiel.
- EIGENER CODEFINDER - Durch den eingebauten Codefinder kannst Du selbst die Codes für die (neuesten) Spiele suchen.
- LIEFERUMFANG - Action Replay™, deutsche Anleitung, Registrierkarte für den ACTION-REPLAY-CLUB (siehe rechts unten), EUROSYSTEMS-GARANTIE-Siegel und Codebuch mit einer großen Anzahl von Codes.

FÜR MASTER SYSTEM™ ODER GAME GEAR™ DM 79,-

FÜR GAME BOY™ DM 59,- FÜR NES™ DM 99,-

ALLE PREISE SIND KOMPLETT-PREISE, INKLUSIVE ACTION-REPLAY-TAUCHERUHR

ACTION REPLAY SPORTWATCH

ACTION-REPLAY-UHR

Wenn Du dein Action Replay direkt bei Dataflash bestellst, ist die Action-Replay-Sportwatch im Preis inbegriffen. Diese Sportwatch gibt Dir die Möglichkeit, Deine genauen Spielzeiten zu messen und zu stoppen. Paketinhalt: Action Replay und Action-Replay-Sportwatch (bis 30m wasserdicht).

Abbildung kann abweichen.

Nur für Endkunden.

ACHTUNG!!

Die von uns gelieferten ACTION REPLAY's™ sind ORIGINAL DEUTSCHE VERSIONEN, die komplett mit Registrierkarte für den ACTION-REPLAY-CLUB (Hotline für Tips &Tricks, Sprachcomputer, technische Unterstützung, Angebote u.s.w.), deutscher Anleitung und EUROSYSTEMS-GARANTIE-Siegel ausgeliefert werden.

NUR FÜR ACTION-REPLAY-CLUBMITGLIEDER!

Diesen "HOTLINE TERMINAL" (zur Bedienung der interaktiven Sprachcomputer-Hotline für neue Codes, News usw.) kann man als Clubmitglied für DM 25,- direkt bei DATAFLASH bestellen.

WICHTIG: DATAFLASH liefert jedes Action Replay™ mit einer Registrierkarte für den ACTION-REPLAY-CLUB aus.



3DO™ Speedpad

Joypad-Ersatz; für die Benutzung mit jedem 3DO™ Interaktiv-Multiplayer™-System. DM 49,=



TV SYSTEM CONVERTER

Benutze NTSC-Geräte auf einem PAL-Monitor/TV. Ideal für 3DO™, JAGUAR™, SATURN™, PLAYSTATION™ U.S.W. DM 139,=

ADAPTER, UM IMPORT-GAMES ZU SPIELEN

für SNES™	DM 39,-	für Mega CD™	DM 59,-	für Megadrive™ DM 59,-
für Megadrive™	DM 39,-	für SNES™ (PROGR.)	DM 59,-	(für den Einsatz von Master System™-Games)

24-STD.-BESTELLSERVICE

TEL. 02822-68545 / 537182 FAX 02822-68547

24-STD.-VERSAND-SERVICE (WENN VORRÄTIG)

DATAFLASH GmbH
WASSENBERGSTR. 34
46446 EMMERICH

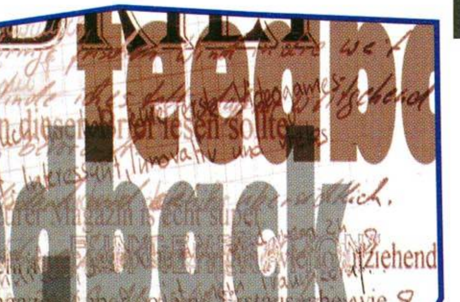
VERSANDKOSTEN DM 10,-, AUSLAND (NUR VORKASSE) DM 25,-

AR II 11/95 EUROPEAN DISTRIBUTOR: EUROSYSTEMS BV. EDE HOLLAND FAX 0031 316 632146

„Platzfüller?"

Lob und Kritik wollt Ihr hören? O.k., könnt Ihr haben. (...) Jetzt zur Kritik: Könntet Ihr nicht die einseitigen Spielevorankündigungen weglassen, wenn eine Seite später der entsprechende Test folgt? So geschehen in FUN GENERATION 5/96, S. 65 (Magic Carpet) und Seite 69 (Wing Commander III Heart Of The Tiger); Platzverschwendung oder Platzfüller? Weshalb ist Euer Abo so teuer? Trotz Wechselkurs (DM - sFR) kommt ein Einzelkauf günstiger.
Peter Kaufmann, CH-Goldau

*Unsere Intention ist es, mit **FUN GENERATION** den Next Generation-Markt zu erschließen. Dies bezieht sich auf die Konsolen der nächsten Generation und die Leser der nächsten Generation. Während andere Publikationen auf ein 9-14jähriges Publikum schielen, ist unsere Leserschaft durchschnittlich 20,8 Jahre alt (Quelle: Leserumfrage aus **FUN GENERATION** 6/95). Ältere Leser stellen nicht nur an den redaktionellen Inhalt, sondern auch an das optische Erscheinungsbild eines Magazins hohe Erwartungen. Deshalb finden sich in **FUN GENERATION** sehr aufwendig gestaltete Seiten, die dem Leser visuell den Spaß vermitteln sollen, den er auch bei seinem Videospiel hat. Aufhänger stellen die Highlights einer Ausgabe heraus. Nicht anders verhält es sich aber mit Spieleintros, die ebenfalls denselben Zweck verfolgen, nämlich auf das eigentliche Spiel einzustimmen. Auslandsabos der **FUN GENERATION** sind aus Versandkostengründen etwas teurer und bieten sich nur dann an, wenn man die aktuelle Ausgabe etwas früher bekommen möchte, als sie am Kiosk erhältlich ist.*



„Info-Overkill"

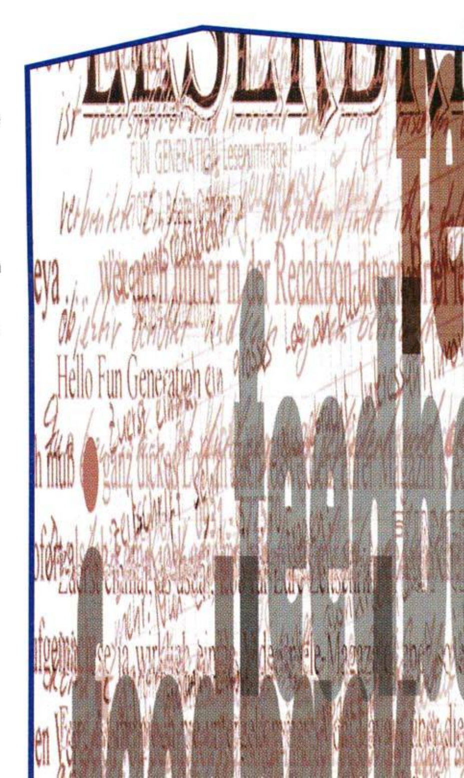
1. Die Layouts der Previews sind übersichtlich und nicht zu bunt, ganz im Gegensatz zu den normalen Reviews. Greift hier ab und zu mal nicht so tief in den Farbtopf. Weniger ist manchmal mehr. Vor allem zugunsten der Fotos. Verzichtet doch einfach auf die Screenshots im Hintergrund. Nicht unbedingt schlecht wäre auch die Idee, die System- und Herstellerinformationen in das Wertungskästchen zu integrieren.
2. Ein Inhaltsverzeichnis soll ja bekanntlich den Inhalt widerspiegeln. Ihr bereitet ja förmlich einen Informations-Overkill! Mehr Übersicht!
3. Eure Preiskategorie ist voll in Ordnung. Allerdings bieten manche Eurer Konkurrenten für nur 10 Pfennige weniger wesentlich mehr Informationen, auch über Nicht-Videospiel-Themen.
4. Der PSX-Windows 95-Gag war ja eine volle Granate. Nur der Preis war ein wenig zu hoch, und Ihr hättet das Release-Datum noch ein wenig verschieben sollen (nicht den vom Artikel, sondern der angeblichen „Hardware"). Zur perfekten Illusion hätte man noch aus dem Programmfenster die Menüpunkte „Format", „Edit" und „Insert" entfernen müssen. PS/2-SIMMS in rot-gold. Coole Sache. Und welche DIN-Norm? Ansonsten aber ein gelungener April-Scherz. Weiter so!
Zum letzten Punkt noch eines: Veröffentlicht bitte eine ungefähre Anzahl der Leser, die nach einer Bezugsadresse gefragt haben. Zur allgemeinen Belustigung. Ihr kennt das ja: Schadenfreude ist die schönste Freude.
Torsten Mastnak, Aichach

1. Previews sind als neutral aufgemachte Appetizer für später folgende Testberichte gedacht. Reviews sollen den Charakter eines Videospieles auch optisch wiederspiegeln. Unter diesem Gesichtspunkt ist die Verwendung unterschiedlicher Headlines und Artworks zu verstehen. Ratings zählen zu den Elementen, die einem beim Betrachten einer Seite sofort ins Auge springen, während weitergehende Infos wie z.B. die Level- oder Spieleranzahl erst später gelesen werden. Aus diesem Grund haben wir uns für eine optische Trennung entschieden.
2. Legende (Spieletests): 16-Bit - 32-/64-Bit, d.h. Super Nintendo - Mega Drive - Saturn - PlayStation - 3DO - Jaguar - Neo Geo CD. Die farblich hinterlegten Screenshots verweisen auf die entsprechenden Rubriken.
*3. **FUN GENERATION** ist ein Videospielemagazin, d.h. unser Schwerpunkt sind Spieletests. Nischenmarkt-Rubriken bleiben außen vor.*

„3DO-Guru"

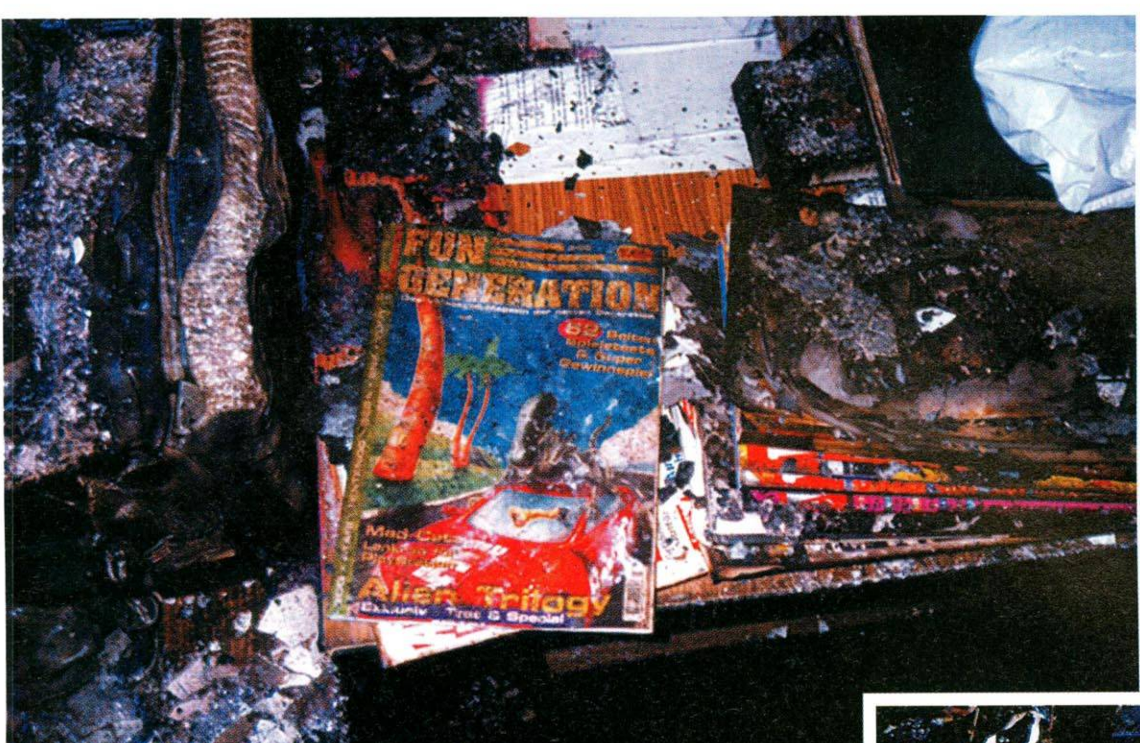
Als einer der größten 3DO-Fans überhaupt, habe ich mich sehr über die neuesten 3DO M2-News in der letzten FUN GENERATION gefreut. Auch der Game Guru wurde nur von Euch vorgestellt. Weniger gefreut habe ich mich jedoch darüber, daß es nur einen mit PlayStation und Saturn integrierten 3DO-Test in Ausgabe 5/96 gab. Statt platzverschwenderischer und völlig unsinniger einleitender Deckblätter zu Panzer Dragoon Zwei, Magic Carpet und Wing Commander III Heart Of The Tiger solltet Ihr lieber mehr 3DO-Spiele testen, denn gerade in letzter Zeit sind viele vielversprechende 3DO-Titel erschienen: BC Racers, Puzzle Bobble, Johnny Bazookatone, um nur einige zu nennen. Auch Captain Quazar und Dragon Lore wurden nicht vorgestellt, stattdessen Nieten wie Cyberia und Creature Shock. Also, falls Ihr in Zukunft 3-4 3DO-Spiele vorstellt, wäre ich mit Euch sehr zufrieden und wäre Euch auch weiterhin treu.
Marco Lohschelder

***FUN GENERATION** engagiert sich nach wie vor für das 3DO, auch wenn sich LG Electronics in den Staaten aus dem 3DO-Hard- und Softwaregeschäft zurückgezogen hat, auch wenn Panasonic den Preis ihres FZ-10 Players angesichts der marktbeherrschenden Position von Sony und Sega auf 199$ gesenkt hat, auch wenn sich viele Entwickler vom 3DO abgewendet haben, auch wenn... Fakt ist, daß im März außer Dragon Lore, Creature Shock, Cyberia und Johnny Bazookatone keine neuen Titel erschienen sind, die für unsere Mai-Ausgabe relevant gewesen wären. Johnny Bazookatone konnte uns bereits auf der PlayStation und dem Saturn nicht überzeugen, deshalb haben wir auf einen Test der 3DO-Version ebenfalls verzichtet. Dragon Lore ist bestenfalls Durchschnitt und Cyberia und Creature Shock fanden nur deshalb Einzug in unser Testlabor, weil diese Titel im Vorfeld ohne Ende gehyped wurden. Die „3DO-M2 News & Facts"- und „3DO Game Guru"-Features sollten 3DO-Besitzer über die akute Softwareebbe hinwegtrösten. Falls weiterhin vielversprechende 3DO-Titel erscheinen, stellen wir sie weiterhin vor. Versprochen! Vom M2 einmal ganz abgesehen...*



Burning Down The House





Als Kai am Morgen des 15. April aus dem Parkhaus in Richtung Grafeneckart 12 gelaufen kam, wunderte er sich schon etwas über die zwei schwarzen Löcher just an dem Platz, wo sich vor wenigen Stunden noch die Fun Generation-Redaktion befunden hatte.

Auch Stephan hat es ziemlich die Sprache verschlagen, als er bemerken mußte, daß der Innenstadtbrand, von dem er kurz zuvor im Radio gehört hatte, ziemlich genau in dem Büro stattgefunden hatte, in dem er noch bis vor zwei Tagen zu arbeiten pflegte. Und Götz bot den Pressesprechern auf der ECTS ein relativ bleiches Bild, als er während des London-Aufenthaltes von der Atomisierung seines geliebten Apple PowerMacs und des Rests des FG-Inventares in Kenntnis gesetzt wurde.

Was war passiert?

Es muß so gegen 1.00 Uhr morgens gewesen sein, als ein Taxifahrer Rauch aus einem Fenster im dritten Stock eines Gebäudes im Herzen der Würzburger Altstadt aufsteigen sah. Die sofort alarmierte Feuerwehr verhinderte einen großflächigen Stadtbrand, jedoch hatten die Flammen im angesprochenen Büro bereits ganze Arbeit geleistet. Die



Kais Arbeitsplatz nach einer heißen Nacht!



■ Der Übeltäter - Des Chefredakteurs heißer Rechner

örtliche Polizei meldete als Brandursache einen Kurzschluß in einem Computer, der noch nicht einmal eingeschaltet war. Nachdem die Asche abgekühlt war, offenbarte sich ein Bild totaler Zerstörung: Monitore, die wie Wachskerzen geschmolzen waren, Konsolen, die von der Hitze in abstrakte Formen gepreßt worden waren oder stapelweise CDs, die sich spontan in den Aggregatzustand eines Schaschlik-Spießes verwandelt hatten. Was nun, Fun Generation?

Die Folgen

Glücklicherweise war noch am selben Tag klar, daß nicht Fahrlässigkeit, sondern ein technischer Defekt, Ursache des Übels war; die Versicherungen leisteten unkompliziert Hilfe, und schon nach wenigen Tagen bezogen wir eine Notredaktion. Unser Heft konnte zwar nur mit etwas geringerem Umfang, doch ohne schwerwiegende redaktionelle Abstriche fertiggestellt werden. Da· wir insgesamt mit einem blauen Auge davongekommen sind, verdanken wir unserem Server, der als einziges Gerät den Flammen trotzte und somit die darauf gespeicherten Heftdaten gerettet werden konnten.



■ Wurde auch nicht verschont: Martins Rechenzentrum



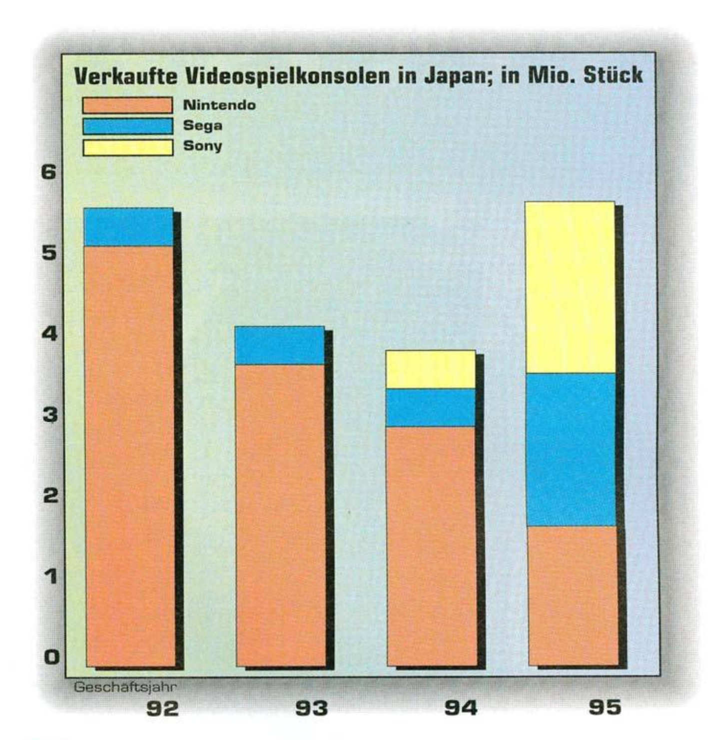
Der Kreis schließt sich - Nintendo 64

Nachdem sich Ocean als vorerst letztes Mitglied Nintendo of Americas Dream Team angeschlossen hatte, liegt es nun an Nintendo Japan ihre Second- und Third Party-Licensees offiziell bekanntzugeben. Bisher erklärten sich lediglich drei Hersteller bereit Titel für das N64 zu entwickeln: Enix mit Dragon Quest VII für das 64DD, HAL Laboratory mit Kirby Bowl 64 und Seta mit dem Shogi-Spiel Habu Nanakano no Saikyo Habu . Konami kündigte Ende März eine N64-Variante von International Superstar Soccer an, die gegen Ende des Jahres in Japan auf den Markt kommen soll. H2O Entertainments TetrisPhear, das ursprünglich unter dem Titel „Phear" für den Jaguar erscheinen sollte, stellt ebenfalls einen potentiellen Kandidaten für eine offizielle Ankündigung seitens Nintendo dar, zumal dieser Titel bereits auf der letztjährigen Shoshinkai-Messe gezeigt werden sollte, aber wieder zurückgezogen wurde. Entgegen früheren Ankündigungen lassen sich Super Famicom RGB-Kabel nicht an das Nintendo 64 anschließen, zumindest sollen die in fünf weiteren Farben erhältlichen 3D-Sticks und die 256K Memory Cards, Controller Paks genannt, parallel zur Hardware am 23. Juni veröffentlicht werden. Im Lieferumfang des Grundgerätes sind ein grauer Controller und ein Netzteil enthalten.









Nintendos Marktdominanz bröckelt

Der japanische Markt war bisher traditionell fest in Nintendos Hand. Seit Sega mit dem Saturn und Sony Computer Entertainment mit ihrer PlayStation Ende ‚94 eine Bresche für den Next Generation-Markt schlugen, bröckeln Nintendos Marktanteile: laut dem japanischen Handelsblatt Nikkei Weekly von ehemals über 90% auf 36% (31. März ‚96). Mit 1.5 Mio. verkauften Geräten im letzten Geschäftsjahr liegt Nintendo knapp hinter Sony (1.8 Mio.) und Sega (1.9 Mio.).



Mo-Fr 12-20 Uhr
Sa 12-18 Uhr

A.B. GAMES

Andreas Bender

Ankauf & Verkauf von Videospielen und Geräten

SUPER-NES IMPORT

Titel		Preis
Civilization	**us**	**139,95**
Front Mission II	jp	149,95
PTO II	us	139,95
Romance IV	us	159,95
Sim City 2000	us	139,95!
War	us	149,95

SUPER NES ADVENTURE & ROLLENSPIELE

Titel		Preis
US-Adapter	dt/us/jp	39,95
Brain Lord	us	129,95
Breath of Fire II	**dt**	**129,95**
Chrono Trigger	us	149,95
Final Fantasy III	**us**	**149,95**
Illusion of Time	dt	109,95
Robotrek	us	139,95
Secret of Mana	dt	109,95
Secret of Everm.	**dt**	**109,95**
Secret of the stars	us	129,95
Shadowrun	dt	129,95

SUPER NES HINTBOOKS

Titel		Preis
Chrono Trigger	**us**	**49,95**
DKC II Hintbook	**dt**	**24,95**
Final Fant. 3 P.Guide	us	49,95
Final Fant. III H.book	us	59,95

SONY HARDWARE

Titel		Preis
Sony+Demo CD	**dt**	**499,-**
Action Replay		99,95
Antennenkabel	dt	49,95
Arcade Joypad Fire	dt	44,95
Control Pad ASCII	dt	49,95
Control Pad T.Fire	dt	59,95
HyberJoyPad Fire	dt	59,95
Infrarot Joypads	**dt**	**99,95**
Joypad (SONY)	dt	59,95
Joypad Verlänger.	dt	24,95
Joystick ASCII	dt	109,95
Link Kabel	dt	59,95
Lenkrad	us	149,95
Memory Card	dt	49,95
Mouse	dt	59,95
MultiTap 4-Spieler	dt	69,95
NeGcon Contr.	**dt**	**89,95**
RGB-Kabel	dt	39,95

SONY SOFTWARE

DEUTSCH

Titel		Preis
A-Train	dt	99,95!
Actua Golf	dt	89,95!
Adidas P.S.Soccer	dt	99,95!
Aftershock	dt	89,95!
Aftermath	dt	99,95!
Agile Warrior	dt	89,95
Air Combat	dt	89,95
Alien Trilogy	**dt**	**89,95**
Alien Trilogy (unzens.Version-pal)	**dt**	**89,95**
Alien Virus	dt	89,95!
Alone i.t. Dark II	dt	89,95!
Assault Riggs	dt	89,95
Beyond the Beyond	**dt**	**99,95!**
Casper	dt	99,95!
Chaos Control	**dt**	**89,95!**
Chessmaster 3D	dt	89,95!
Chronicl. o.t. Sword	**dt**	**99,95!**
Crtiticom	dt	99,95
Cyberia	dt	99,95!
CyberSled	dt	89,95
CyberSpeed	dt	89,95
D	dt	89,95
Defcon 5	dt	89,95
Descent	dt	99,95!
Destruction Derby	dt	94,95
Disc World (dt)	**dt**	**89,95**
Double Dragon	dt	89,95!
Endorfun	dt	89,95!
Extereme Sports	dt	89,95
F.Thomas Big Hurt	dt	99,95!
FIFA Soccer'96	**dt**	**99,95**
FIA F1 Formula One	**dt**	**99,95!**
Galaxy Fight	dt	99,95
Geom Cube Blockout	dt	89,95!
Gex	dt	99,95
Goal Storm	dt	99,95
Harball	dt	89,95!
Hebereke Popoitto	dt	89,95
Hi Octane	dt	89,95
Horned Owl	dt	99,95!
Impossible Mission	dt	99,95!
John Madden F.	dt	89,95!
Johny Bazookatone	dt	79,95
Jumping Flash	dt	89,95
Jupiter Strike	dt	89,95
Kileak the Blood	dt	89,95
Krazy Ivan	**dt**	**89,95**
Lemmings 3D	dt	89,95
Loaded	**dt**	**89,95**
Lone Soldier	dt	89,95
Lone Soldier (unzens.Version-pal)	**dt**	**89,95**
Magic Carpet	**dt**	**99,95**
Mickys Wild Adv.	dt	89,95
Motor Toon GP	dt	89,95!
Museum Piece 1	**dt**	**99,95!**
Myst	dt	99,95!
NBA Jam T.E.	dt	95,95
NBA Live'96	dt	99,95!
NBA Total'96	**dt**	**89,95**
NBA In the Zone	dt	99,95
NHL Face Off	dt	99,95!
Need f. Speed	dt	99,95
NFL Quaterb.'96	dt	89,95!
Nova Storm	dt	89,95
Off World Inter.	dt	99,95!
Onside Soccer	dt	89,95!
Panzer General	**dt**	**89,95**
Parodius deluxe	dt	89,95
PGA Tour Golf'96	dt	89,95
Philosoma	dt	89,95
Pinball	dt	99,95!
Power Surf Tennis	dt	89,95
Primal Rage	dt	89,95!
Psy. Detective	dt	99,95
Raiden Project	dt	89,95
Rapid Reload	dt	89,95
Rayman	dt	89,95
Raven Project	dt	89,95!
Resident Evil (pal)	**dt**	**99,95!**
Return Fire	**dt**	**99,95!**
Revolution X	dt	89,95!
Ridge Racer	dt	99,95
Ridge Racer II	**dt**	**99,95!**
Rise o.t. Rob. II	dt	89,95!
Road Rash	**dt**	**89,95**
Ran Soccer	dt	89,95
ShellShock	**dt**	**79,95!**
Shock Wave	dt	89,95
Silver Load	dt	99,95!
Sim City 2000	dt	99,95!
Slayer	dt	89,95!
Space Hulk	dt	99,95!
Starblade Alpha	dt	89,95
Street Racer	dt	89,95!
S.fighter-The Movie	dt	99,95
Streetfigh. Zero	dt	99,95!
Striker'96	dt	89,95
Syndicate Wars	**dt**	**99,95!**
Tekken	dt	99,95
The Hive	dt	89,95!
Theme Park	dt	89,95
Thunderhawk II	**dt**	**89,95**
Time Commando	dt	99,95!
Toshinden	dt	89,95
Toshinden II	**dt**	**99,95!**
True Pinball	dt	89,95!
Twisted Metal	**dt**	**89,95**
Vidgrid	dt	89,95!
Viewpoint	dt	89,95!
Virtual Snooker	dt	99,95!
Warhammer	dt	89,95!
Warhawk	dt	89,95
Waterworld	dt	99,95!
Wetlands	dt	89,95!
Wing Commander 3	**dt**	**99,95**
WipEout	dt	99,95
World Cup Golf	dt	89,95
Worms	**dt**	**89,95**
WWF Arcade	dt	99,95
X-Com - UFO	**dt**	**99,95**
X-Men	dt	89,95!
Zero Divide	dt	89,95

SONY SOFTWARE

IMPORT

Titel		Preis
Resident Evil	**us**	**119,95**
Tekken II	jp	139,95
Puzzle Bobble II	jp	149,95
Namco Museum III	jp	149,95
Die Hard Trilogie	us	119,95!
Project Overkill	us	119,95!
Syndicate Wars	us	119,95!

SATURN HARDWARE

Titel		Preis
Saturn+1 Pad	**dt**	**499,-**
Action Replay	dt	99,95
Adapter	**us/dt/jp**	**59,95**
6-Player-Adapter	jp	99,95
Antennenkabel	dt	59,95
Backup Memory	dt	99,95
Control Pad	dt	39,95
Control Pad Turbo	dt	29,95
Control Pad T. Fire	dt	39,95
InfraRot-Pads	**dt**	**99,95**
RGB-Kabel	dt	29,95
Lenkrad	dt	129,95
Maus	jp	89,95
Mission Stick	us	159,95
Photo-CD-System	dt	59,95
Video CD-Karte	dt	324,95
Virtua-Stick	dt	89,95

DAS PSX-KNALLER GAME!!!!

RESIDENT EVIL (pal - unzensiert)

Wegen großer Nachfrage - unbedingt vorbestellen !!

US-Version (lieferbar) 119,95

RESIDENT EVIL

CAPCOM

PAL

99,95

SATURN SOFTWARE

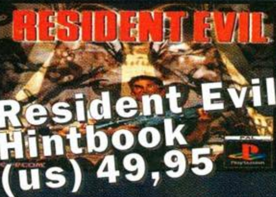
DEUTSCH

Titel		Preis
Aftermath	dt	99,95!
Alien Trilogy	**dt**	**99,95!**
Blackfire	dt	99,95!
Bug!	dt	99,95
Casper	dt	99,95!
Clockwork Knight	dt	89,95
Congo	dt	109,95!
Cyber Speedway	dt	99,95
Cyberia	dt	99,95!
Descent	dt	109,95!
Destruction Derby	**dt**	**94,95!**
Digital Pinball	dt	99,95
Discworld	**dt**	**89,95!**
Daytona USA	dt	79,95
F-1 Challenge	**dt**	**99,95**
FIFA Soccer '96	**dt**	**89,95**
Galactic Attack	dt	99,95
Galaxy Fight	dt	79,95
Hyper Blade	dt	99,95!
Lemmings 3D	dt	89,95
Magic Carpet	**dt**	**99,95**
Myst	dt	99,95
Mystaria	dt	99,95
NBA Basketball	dt	99,95!
NBA Jam T.E.	dt	99,95
NFL Quater.'96	dt	89,95!
NHL All Star Hockey	dt	99,95
Panzer Dragoon	dt	79,95
Panzer General	**dt**	**89,95!**
Parodius	dt	89,95
Peeble Beach Golf	dt	89,95
Primal Rage	dt	99,95!
Rayman	dt	89,95
Revolution X	**dt**	**89,95**
Rise o.t.Robots II	dt	89,95!
Road Rash	dt	99,95!
Sega Rally	**dt**	**99,95**
Sega Tennis	dt	99,95!
Shellshock	**dt**	**99,95!**
Shinobi X	dt	89,95
Shockwave Assault	**dt**	**99,95!**
Sim City 2000	**dt**	**99,95**
Slam'n'Jam	dt	99,95!
Slayer	dt	99,95!
Street Fighter Zero	dt	99,95!
Street Fi. the Movie	dt	99,95
Street Racer	dt	89,95!
The Duell	dt	99,95
The Horde	dt	99,95!
The Man.o.t.h.Souls	dt	119,95
Theme Park	dt	89,95
Thunderhawk II	dt	99,95
Thunderhawk II (unzens.Version-pal)	**dt**	**99,95**
Tohshinden	**dt**	**99,95**
Victory Boxing	dt	99,95
Victory Goal	dt	79,95
Virtua Cop+Gun	**dt**	**149,95**
Virtua Fighter 2	dt	99,95
Virtua Fighter Remix	dt	68,95
Virtual Golf	**dt**	**99,95!**
Virt. Hang On	dt	99,95
Virt. Racing	dt	99,95
Virt. Snooker	dt	99,95!
Virt. Soccer	dt	109,95!
Wing Arms	**dt**	**99,95**
Wipe Out	**dt**	**89,95**
World Cup Golf	dt	99,95!
World S. Baseball	dt	99,95
Worms	**dt**	**89,95**
X-Men	dt	99,95

SATURN SOFTWARE

IMPORT

Titel		Preis
Castlevania	us	139,95!
Dark Stalker	**jp**	**139,95**
Gungriffon	**jp**	**139,95**
Gradius Deluxe P.	**jp**	**139,95**
In the Hunt	jp	119,95
Legend of Eldean	jp	149,95!
Legend of Thor	jp	149,95!
King of Fighters'95	**jp**	**139,95**
Mr.Bones Adv.	**us**	**139,95!**
Overkill	jp	149,95!
Panzer Dragoon II	jp	139,95
Romance IV	us	139,95
Shining Wisdom	us	129,95!
Victory Goal'96	jp	129,95
Wing Commander 3	us	119,95!
World Adv. Mil.Com.	jp	169,95
World Adv.Mil.Com.2	**jp**	**119,95**
World War II Sim.	**jp**	**159,95!**



Preisliste NEO GEO CD / 3DO / JAGUAR auf Anfrage

Annahmeverweigerer, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20,-. Versand erfolgt im Sicherheitskarton!!!
Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen. Lieferbedingungen: Porto DM 6,95 + NN

Phone: 0451 - 871 75 55

A.B. Games • Moislinger Allee 40a • 23588 Lübeck • Nur Versand

Ab 300.- DM portofrei • Druckfehler, Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten • Keine Haftung für Kompatibilität

Auch Händler willkommen! Fax: 0451 - 8717565

Project Atlantis

Neben Project Reality, das als Nintendo 64 kurz vor der Veröffentlichung steht, hat Nintendo ein weiteres heißes Eisen im Feuer: Project Atlantis, ein farbiges 32-Bit-RISC Handheld, das in Cambridge entwickelt wird und nicht zu dem Super Nintendo oder dem Game Boy abwärtskompatibel sein soll. Nintendo visiert an ihren ersten farbigen Portable noch vor Weihnachten auf den japanischen Markt zu bringen.

Crash Maskottchen - PlayStation

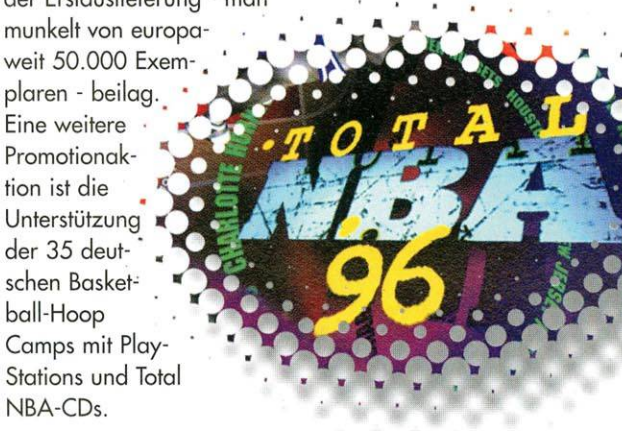
Nach den eher unglücklich angekommenen Maskottchen Polygon Man, einem futuristisch anmutenden Kopf aus Polygonen, und Sofia aus Battle Arena Toshinden versucht sich Sony Computer Entertainment of America in Zusammenarbeit mit Universal Interactive Studios an einem neuen Talisman: Crash Bandicoot. Crash Bandicoot wird von Naughty Dog, den Machern des 3DO-Prüglers Way Of The Warrior, entwickelt und soll auf der E3-Messe erstmals der breiten Öffentlichkeit vorgestellt werden.

Diskettenlaufwerk für die PlayStation

Dataflash veröffentlicht ein 3.5" Diskettenlaufwerk für die PlayStation. Memory Drive genannt, findet das Peripheriegerät am Memory Card-Einschub Anschluß. Auf handelsüblichen 3.5" Disketten lassen sich damit jeweils 15 Spielstände speichern. Wer die Anfangsinvestition scheut für den bietet sich eine Memory Card Plus an, die mit 1024 KByte RAM, d.h. 120 Speicherslots, für alle Eventualitäten vorbereitet ist. Zum Vergleich: die erste Generation der Original Sony-Memory Cards verfügt mit 128 KByte FlashRAM nur über 15 Slots für Spielstände. Dataflashs bekanntestes Produkt, das Action Replay, wird seit April übrigens unter neuem Namen, Game Buster, geführt.

Total NBA '96 Promotion - PlayStation

Für ihren wichtigsten Titels im 1. Quartal, Total NBA '96, ließ sich Sony Computer Entertainment einen besonderen PR-Gag einfallen. Eingeschworene B-Ball Fans wurden mit einem limitierten Hologramm-Inlay belohnt, das der Erstauslieferung - man munkelt von europaweit 50.000 Exemplaren - beilag. Eine weitere Promotionaktion ist die Unterstützung der 35 deutschen Basketball-Hoop Camps mit PlayStations und Total NBA-CDs.



E3 Saturn?

Nachdem Sega den Preis ihres Saturn in den Staaten auf 249$ und hierzulande auf 499 DM gesenkt und damit eine magische Preisbarriere gebrochen hatte, richten sich alle Erwartungen auf die E3-Messe, die vom 16. bis 18. Mai in Los Angeles stattfindet. Eine modifizierte, in weißem Gehäuse gehaltene Saturn-Variante unter dem Titel „S1" ist in Japan bereits seit 22. März für 20.000 Yen (umgerechnet ca. 200$) erhältlich. Eine Nacht- und Nebelaktion, wie seinerzeit bei der vorgezogenen Markteinführung des Saturn in den USA und Europa, ist denkbar. In Japan wurden laut Herstellerangaben innerhalb von vier Tagen nach Erscheinen 70.000 modifizierte Saturn-Geräte an den Mann gebracht. Sony Computer Entertainment Japan zog am 28. März mit einem PlayStation-Bundle (Grundgerät + zwei Joypads + Memory Card) nach.

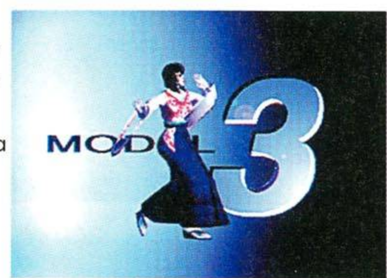
>>>NEWSFLASH>>>NEWSFLASH>>>NEWSFLASH>>>NEWSFLASH>>>NEWS

+++ Archer MacLeans „Awesome Development"-Team bastelt an einem Snooker-Upgrade für die PlayStation. +++ Konami setzt ihre coin-ops Midnight Run, Road Rage und Crypt Killer für die PlayStation um. Letzteres soll auch für den Saturn erscheinen. +++ Sony Computer Entertainment veröffentlicht im 4. Quartal u.a. Destruction Derby 2, wipEout 2097, ESPN Extreme Games 2, Porsche und Namcos Tekken 2 auf dem europäischen Markt. +++ Asmiks PlayStation-Shooter Sidewinder (Review in FUN GENERATION 5/96) soll im Juni als PAL-Version erscheinen. +++ Interplay Productions gründet in Zusammenarbeit mit MediaFour die Gesellschaft Interplay Pictures, die die Filmrechte an Interplay-Produkten verwerten soll. +++ Electronic Arts Europe lizensiert das Raumklangverfahren QSound. +++ Die Lemmings-Schöpfer DMA Design entwickeln Grand Theft Auto für die PlayStation und den Saturn. +++ Merit Studios arbeitet an den beiden Rennspielen AR Drivin' und ICR für die PlayStation. Letzteres wird von den Micro Machines 2-Programmierern für Merit Studios entwickelt. +++ Accolade arbeitet an dem Elite-Clone Deadlock. +++ Außerdem in der Mache: 3D-Beat'em Ups von Konami (Kumite für die PlayStation und den Saturn) und von ... Squaresoft. +++ Rarewares Donkey Kong Country 3 für das Super Nintendo soll im 4. Quartal erscheinen. +++ ABC/Spielspaß stellt den Deutschlandvertrieb für den Atari Jaguar ein. +++ Playmates setzt Earthworm Jim 2 für den Saturn um. Eine PlayStation-Version ist nicht geplant. +++ Disney Interactive entwickelt in Zusammenarbeit mit 7th Level Videospieladaptionen ihres neuen Zeichentrickfilms „Der Glöckner von Notre Dame". +++ GT Interactive sichert sich die Vertriebsrechte an den mit Vorschußlorbeeren überhäuften 32-Bit-Titeln von Scavenger, namentlich Into The Shadows, Scorcher, Amok und Mud Kicker, die bereits mit ihren 16-Bit-Produkten Sub Terrania und Red Zone für breites Aufsehen sorgten. +++ Ted Hoff, ehemals President North American Operations von Atari, steigt als Senior Vice President Sales and Marketing bei Sega of America ein. +++ Der französiche Publisher Infogrames kauft Ocean auf. +++ Hudson Soft Japan veröffentlicht am 30. April Bomberman für den Saturn. +++ Bullfrog Productions setzt Syndicate Wars für den Saturn um. +++ Genki arbeitet am Nachfolger ihrer Kileak The Blood-Serie für die PlayStation. +++ Riverhill Soft veröffentlicht Over Blood, ein Sci-Fi-Adventure im Stil von Resident Evil (PlayStation). +++ Time Warner Interactive ändert nach der Übernahme durch Williams ihren Namen in „Warner Interactive International". +++ Watch out for Worms 2 in ,97! +++ Sega veröffentlicht Gremlin Interactives Actua Soccer/ran Soccer unter dem Titel „Euro 96" für den Saturn. +++



Daytona Remix

Neben Daytona 2, das unter der Federführung von Segas R&D-Abteilung AM2 auf dem neu entwickelten Model 3-Board entsteht, entwickelt Sega eine verbesserte Version von Daytona USA für den Saturn. Mit neuen Vehikeln und Tracks, einem Streckeneditor und einer überarbeiteten Grafikengine gerüstet, soll Daytona Remix auf der E3 Messe erstmals vorgestellt werden.



M2 Upgrade

Die 3DO Company bestätigt, daß das M2-Upgrade voll kompatibel zu den sich auf dem Markt befindlichen FZ-1- und FZ-10-Playern von Panasonic sein soll. Inwiefern die neue Box auch an GoldStar-Geräten einen Anschluß findet ist derzeit noch offen, zumal sich LG Electronics im Januar in den Staaten aus dem 3DO Hard- und Softwaregeschäft zurückgezogen hat. Darüber hinaus lizensiert 3DO die 3D-Engine der M2-Technologie an Cirrus Logic, die PC-Anwendern eine darauf basierende Grafikkarte für Windows 95 3D-Applikationen bereitstellen will. Panasonic hat mittlerweile den Preis ihres FZ-10 3DO-Players in den Staaten auf 199$ gesenkt

E3 Line-up von Williams und LucasArts

Williams beabsichtigt zwei weitere Nintendo 64-Titel auf der E3-Messe vorzustellen. Atari Games' Area 51 soll auch für die PlayStation erscheinen, NBA Hangime sogar ebenfalls für die PlayStation, das Super Nintendo und das Mega Drive umgesetzt werden. Des weiteren in der Mache: ein Umsetzung des coin-ops NHL Open Ice (PlayStation) und Williams' Arcade's Greatest Hits mit den Oldies Robotron, Defender, Defender II Stargate, Joust, Sinistar und Bubbles (PlayStation, Super Nintendo, Mega Drive). Lucas Arts' E3-Aufgebot kann sich ebenfalls sehen lassen: neben einer PlayStation-Version ihres in Deutschland indizierten 3D-Shooters sollen Myth Adventures (PlayStation, Saturn), Ballblazer X und eine überarbeitete Version von Rebel Assault 2 für die PlayStation debütieren. Die beiden zuletzt genannten Titel werden von Factor 5 entwickelt, ein N64-Projekt ist bei den Kölnern ebenfalls in der Mache.



Sega grenzt ihre Produktpalette ein

Sega konzentriert ihre Ressourcen fast voll und ganz auf ihr Flaggschiff, den Saturn. Das Mega Drive und ihr Edutainment-Gerät Pico sollen weiterhin unterstützt werden, die Produktion von Mega Drive 32X, Mega CD, Master System und Game Gear wird hingegen eingestellt.

Flux - Virtual Light Machine für das Mega CD

Als fester Bestandteil in die 3DO- und Atari Jaguar CD-Hardware integriert, schiebt Virgin Interactive nach Sony Computer Entertainments Demo CD 1 für die PlayStation flugs einen entsprechenden Effektgenerator für das Mega CD nach. 25 verschiedene Muster stehen dem „Spieler" in Flux zur Auswahl. Testmuster: Virgin Interactive

Fox tummelt sich mit Electronic Arts

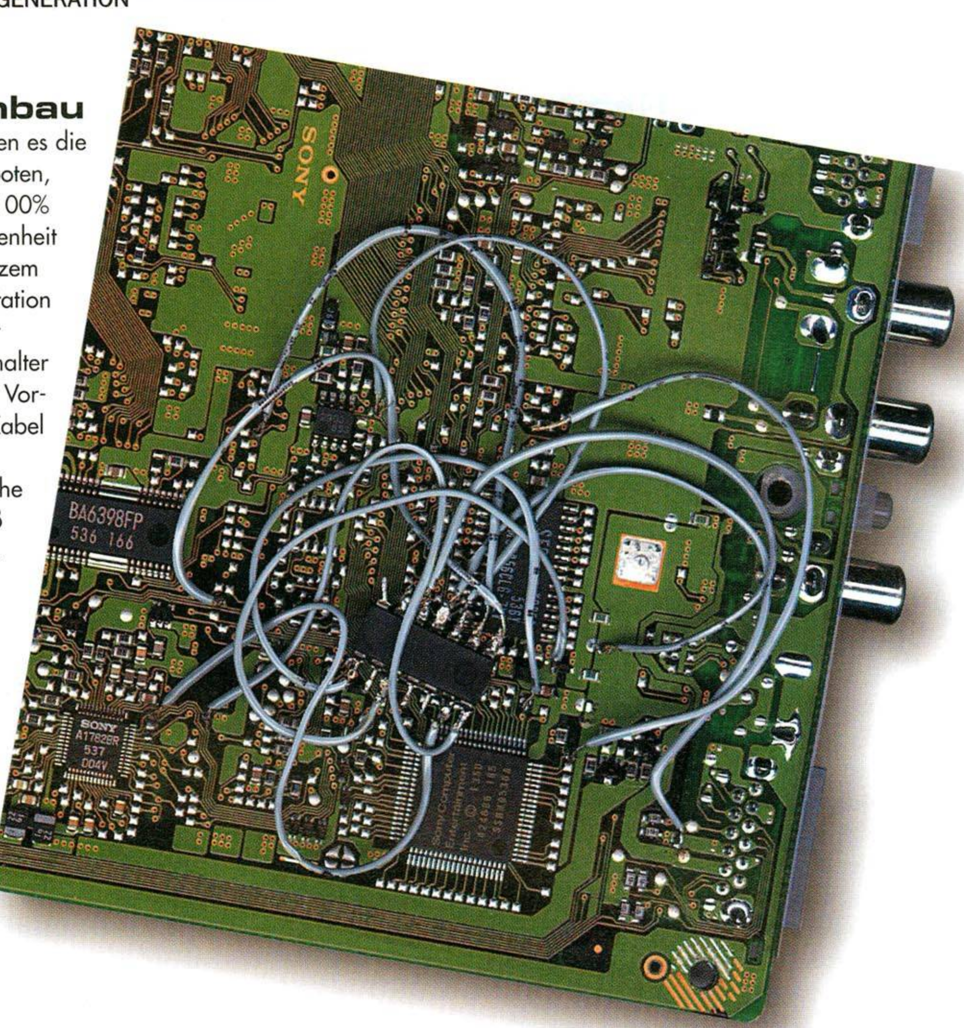
Electronic Arts sichert sich die Vertriebsrechte an sämtlichen Konsolenprodukten von Twentieth Century Fox Home Entertainment. Der amerikanische Markt ist von dieser Vereinbarung ausgenommen. Als erster Titel ist das von Probe Entertainment für Fox Interactive entwickelte Die Hard Trilogy für die PlayStation und den Saturn im Gespräch. Weitere Titel wie Alien Vs. Predator, Planet Of The Apes und Independence Day sollen folgen.

Philips Media geht in die Offensive

Philips Media steigt in den PlayStation- und den Saturn-Markt ein. Als erste 32-Bit-Produkte sind die vom Philips CD-i bekannten Titel Burn Cycle und Quintessential Art Of Destruction in Arbeit. Weitere wie System 3-Remakes von The Last Ninja und International Karate, das unter dem Namen „Bloodlust" veröffentlicht wird, sollen etwas später folgen. Darüber hinaus wurde der deutsche PC CD-ROM- und Videospieledistributor Bomico/Laguna aufgekauft.

Telstars 32-Bit-Aufgebot

Der im Januar erschienene PlayStation-Shooter Lone Soldier soll für Telstar Electronic Studios mit europaweit 60.000 verkauften Exemplaren lediglich den Einstieg in das 32-Bit-Geschäft darstellen. Neben Tempest, Krisalis, Elite Systems, The Dome und Twilight wurden die Entwickler Abstract und Quickdraw verpflichtet. Abstract wurde von ehemaligen Sensible Software-Mitarbeitern gegründet, Quickdraw setzt sich aus einem Pool von Ex-Probe Entertainment-, Vivid Image- und Sega Europe-Angestellten zusammen. Das französiche Team Simbiosis, die deutschen Entwickler Hexerei und ein in-house Team runden das Aufgebot nach oben hin ab. Die ersten konkreten Projekte von Telstar: eine überarbeitete Version des 3DO-Shooters Starfighter von Krisalis (PlayStation, Saturn), Elite Systems' Fußballspiel Onside (PlayStation), Centrecourt von The Dome (PlayStation) und ein in-house entwickeltes Adventure mit dem Arbeitstitel „Siege".



PlayStation-Umbau

Die diversen CD-Tauschtricks, seien es die im Audio-Menü oder direkt beim Booten, die aber letztendlich doch nicht zu 100% funktionieren, gehören der Vergangenheit ein. World Of Games bietet seit kurzem einen internen Umbau für die PlayStation an, d.h. sämtliche Titel, ob PAL oder NTSC, laufen einwandfrei, ohne Schalter und ohne CDs wechseln zu müssen. Voraussetzungen dafür sind ein RGB-Kabel und ein RGB-tauglicher Fernseher, andernfalls laufen US- und japanische Spiele nämlich nur in schwarz/weiß ab. Allerdings sollte man bedenken, daß die Garantie des Herstellers nach einem Umbau erlischt. World Of Games gewährt dem Kunden aber eine Funktionsgarantie auf das modifizierte Gerät. Angeboten wird der Umbau inkl. einem US-Spiel für 199 DM, wobei man unter vier CDs, D, Descent, College Slam und Krazy Ivan wählen kann. Testmuster: World Of Games (Tel. 06221/184134)















Theo Kranz Games

Versand & Laden
Juliuspromenade 11/68
97070 Würzburg

SUPER NINTENDO

Titel	Preis
SN POWER STATION	189.-
ACTION REPLAY PRO 3	99.-
ANIMANIACS	49.-
ASTERIX & OBELIX (DT. TEXTE)	124.-
BREATH OF FIRE II	**129.-**
DONALD IN MAUI MAL.	**129.-**
DONKEY KONG COUNTRY 2	**119.-**
DSCHUNGELBUCH	69.-
EARTH WORM JIM 2	**114.-**
FINAL FIGHT 3	**109.-**
INT. SS. SOCCER DELUXE	**119.-**
KIRBY'S DREAM COURSE (MAI)	**89.-**
KIRBY'S GHOST TRAP	84.-
KNIGHTS OF THE ROUND (CAPCOM)	49.-
LOST VIKINGS 2	109.-
NBA GIVE'N GO	99.-
PAC MAN 2	99.-
PINOCCHIO	**129.-**
SECRET OF EVERMORE (DT. T.)	**109.-**
STAR TREK DEEP SPACE NINE	114.-
SUPER BC KID	59.-
THEME PARK	**99.-**
TOY STORY (MAI)	**129.-**
WORMS	**119.-**
YOSHI'S ISLAND - SMW 2	**109.-**

MEGA DRIVE

Titel	Preis
MEGA DRIVE 2	169.-
6-BUTTON CONTROLLER	39.-
ACTION REPLAY PRO 2	89.-
BUGS BUNNY (MAI)	**69.-**
COMIX ZONE	**69.-**
DONALD DUCK MAUI MALL.	**79.-**
EARTH WORM JIM II	**114.-**
ECCO 2	**39.-**
FIFA SOCCER 96	**99.-**
INTERN. SS. SOCCER DELUXE (JUNI)	**119.-**
JOHN MADDEN 96	99.-
LANDSTALKER	**59.-**
LIGHT CRUSADER (DT. TEXT)	**109.-**
MEGA MAN WILY WARS	49.-
NBA ACTION 95	**29.-**
NHL HOCKEY 96	109.-
PHANTASY STAR 4	**109.-**
POCCAHONTAS	109.-
SONIC & KNUCKLES	49.-
SONIC COMPILATION	69.-
STAR TREK - DEEP SPACE NINE	109.-
STRIKER 2	**109.-**
THEME PARK	**99.-**
TOE JAM & EARL	**49.-**
TOY STORY (MAI)	**129.-**
WORMS	**109.-**

MEGA DRIVE 32X

SOLANGE VORRAT REICHT:

Titel	Preis
ALLE SPIELE	49.-

SEGA SATURN

JETZT ZUM KNALLERPREIS:

Titel	Preis
SEGA SATURN GRUNDGERÄT	**499.-**

(dt. Version; 1 Jahr Garantie; incl. Scartkabel, Controlpad, Batterie)

Titel	Preis
MEMORY CARD	99.-
MPEG-KARTE	**329.-**
VIDEOFILME AUF ANFRAGE	
JOYPAD (SEGA)	44.-
LENKRAD	**119.-**
ACTION REPLAY SATURN	99.-
6 PLAYER ADAPTER	59.-
BACKUP MEMORY CARD 8MB	109.-
3D-PITFALL	**89.-**
AFTERMATH	**99.-**
ALIEN TRILOGY (MAI/JUNI)	**99.-**
BACKU BACKU ANIMAL	69.-
BLACKFIRE	99.-
BLAZING DRAGONS (JUNI)	94.-
CYBERIA	99.-
DAYTONA USA	**109.-**
DEADLY SKIES	99.-
DESCENT	99.-
DESTRUCTION DERBY	89.-
DIGITAL PINBALL	**79.-**
DISCWORLD	**89.-**
ENDORFUN	89.-
EURO 96 SOCCER	89.-
F1 CHALLENGE	109.-
FIFA SOCCER 96	**89.-**
GEX	**99.-**
HANG ON GP	89.-
JEWELS OF THE ORACLE	99.-
LEMMINGS 3D	89.-
MAGIC CARPET	**79.-**
MYST	**79.-**
MYSTARIA - R. OF LORE	**109.-**
NBA ACTION BASKETBALL	**99.-**
NEED FOR SPEED	89.-
PANZER DRAGOON	79.-
PANZER DRAGOON ZWEI (MAI)	**89.-**
PARODIUS - DELUXE	79.-
POWERPLAY HOCKEY (JUNI)	89.-
PRIMAL RAGE	89.-
PRO PINBALL - THE WEB	**89.-**
RAYMAN	**79.-**
RAVEN PROJECT	89.-
RETURN FIRE	**89.-**
RETURN TO ZORK	99.-
ROAD RASH (MAI)	99.-
ROCK'N ROLL RACING 2	**99.-**
SHINOBY X	**79.-**
SEGA TENNIS	**99.-**
SEGA RALLY (2 SPIELER)	**89.-**
SHELLSHOCK	**109.-**
SHINING WISDOM (JUNI)	**99.-**
SIM CITY 2000 (DEUTSCH)	**99.-**
SKELETON WARRIORS (JUNI)	89.-
SLAM'N JAM	99.-
SPACE HULK	**99.-**
SPOT 3	**89.-**
SPYCRAFT	**99.-**
STREET FIGHTER ALPHA (ZERO)	**99.-**
STREET RACER	89.-
TITAN WARS	99.-
THE HORDE	99.-
THEME PARK	89.-
THUNDERHAWK 2	**99.-**
TILT (JUNI)	**89.-**
TOSHINDEN REMIX	**99.-**
TRUE PINBALL	99.-
VIRTUA COP (MIT PISTOLE)	**139.-**
VIRTUA FIGHTER 2	**99.-**
VIRTUA GOLF (MAI)	**89.-**
WING ARMS	**79.-**
WIPEOUT	89.-
WORLD CUP GOLF	**79.-**
WORLD SERIES BASEBALL	**89.-**
WORMS	**94.-**
WWF WRESTLEMANIA ARCADE	99.-
X-MEN	99.-
ZORK NEMESIS	99.-

SONY PLAYSTATION

Titel	Preis
SONY PLAYSTATION	**499.-**
ACTION REPLAY PRO	109.-
NEGCON CONTROLLER	**89.-**
CONTROLLER	59.-
MEMORY CARD	49.-
STEERING WHEEL (LENKRAD)	159.-
AD&D FORGOTTEN REALMS	99.-
ADIDAS POWER SOCCER	**99.-**
AGILE WARRIOR F-111X	89.-
ALIEN TRILOGY	**89.-**
ASSAULT RIGGS	**89.-**
A-TRAIN	**99.-**
BEYOND THE BEYOND	**99.-**
CHAOS CONTROL	**89.-**
CHESSMASTER 3D	**99.-**
CRONICLES OF THE SWORD	**99.-**
CYBER SPEED	89.-
CYBERIA	99.-
BUBSY 3 (MAI)	89.-
DARKSTALKER (JUNI)	89.-
DEADLY SKIES	89.-
DESCENT	99.-
DESTRUCTION DERBY	**94.-**
DISCWORLD (KPL. DT)	89.-
EARTHWORM JIM 2 (JUNI)	**89.-**
ENDORFUN	**89.-**
EXTREME GAMES	**89.-**
EXTREME PINBALL	**89.-**
FADE TO BLACK (JUNI)	**99.-**
GALACTIC ATTACK	**99.-**
GALAXY FIGHT	99.-
GAME DAY (FOOTBALL/MAI)	99.-
GEX	99.-
GOAL STORM	99.-
FIFA SOCCER 96	**89.-**
HARDBALL 5	89.-
HEBEREKE POPOITTO	99.-
INTERNAT. CHAMP. SOCCER	99.-
JACK IS BACK	109.-
NOVASTORM	99.-
MAGIC CARPET	**84.-**
MICKEYS WILD ADVENT.	**79.-**
MUSEUM PIECE 1	**99.-**
MYST	94.-
NBA IN THE ZONE	89.-
NBA LIVE 96	99.-
NFL QUARTERBACK CLUB	**89.-**
NHL FACE OFF (MAI)	**99.-**
PANZER GENERAL	**89.-**
PARODIUS - DELUXE	89.-
PGA TOUR GOLF 96	89.-
PHILOSOMA	89.-
PO'ED	**89.-**
POWERPLAY HOCKEY (JUNI)	89.-
PRIMAL RAGE	89.-
RAIDEN PROJECT	89.-
RAN SOCCER	**89.-**
RAVEN PROJECT	**89.-**
RAYMAN	**89.-**
RESIDENT EVIL (JUNI)	89.-
RETURN TO ZORK	89.-
RETURN FIRE (MAI)	89.-
RIDGE RACER	94.-
RIDGE RACER REVOLUTION	**99.-**
ROAD RASH	**89.-**
ROCK'N ROLL RACING II	99.-
SHELLSHOCK	**89.-**
SILVERLOAD (MAI)	99.-
SIM CITY 2000 (KPL. DT. JUNI)	99.-
SLAYER	89.-
SLAM'N 'JAM (MAI)	89.-
SKELETON WARRIORS (JUNI)	89.-
STARBLADE ALPHA	89.-
STREET FIGHTER ALPHA (ZERO)	**99.-**
STREET RACER	99.-
TENNIS (MAI)	**99.-**
TILT (JUNI)	**89.-**
TEKKEN	**99.-**
THE NEED FOR SPEED	**89.-**
THEME PARK	89.-
THUNDERHAWK 2	**89.-**
TOP GUN	89.-
TOSHINDEN 2	**99.-**
TOTAL NBA 96	99.-
TRUE PINBALL	99.-
TWISTED METAL	89.-
VIEWPOINT	**89.-**
VIRTUA GOLF (MAI)	89.-
VIRTUAL SNOOKER	99.-
WARHAMMER Fant. B. (MAI)	99.-
WARHAWK	**89.-**
WATERWORLD	99.-
WIPEOUT	99.-
WING COMMANDER III	**94.-**
WORLD CUP GOLF	89.-
WORMS	**94.-**
WWF WRESTLEMANIA ARC.	**94.-**
X-COM	89.-
X-MEN (JUNI	89.-



Besuchen Sie auch unser neues Ladengeschäft in 94032 Passau Bahnhofstr. 28 / Donaupassage

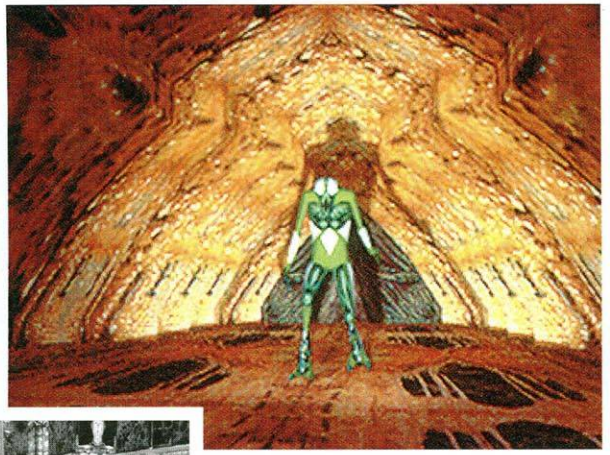
Austria Express Schnellservice jetzt auch für unsere Kunden in Österreich. Lieferung in 1-2 Tagen. Tel: 0049/85 17 37 77

Fon: 0931 / 571601 oder 571606

Fordern Sie unser kostenloses Magazin gegen frankierten (3,- DM) und adressierten Rückumschlag an. Versand per NN 8,- DM, bei Vorkasse (nur Euroschecks) 4,- DM, Versand und Laden. Preisirrtümer und Änderungen vorbehalten. UPS 10,- DM, Porto Ausland 18,- DM. Ladenpreise können variieren.

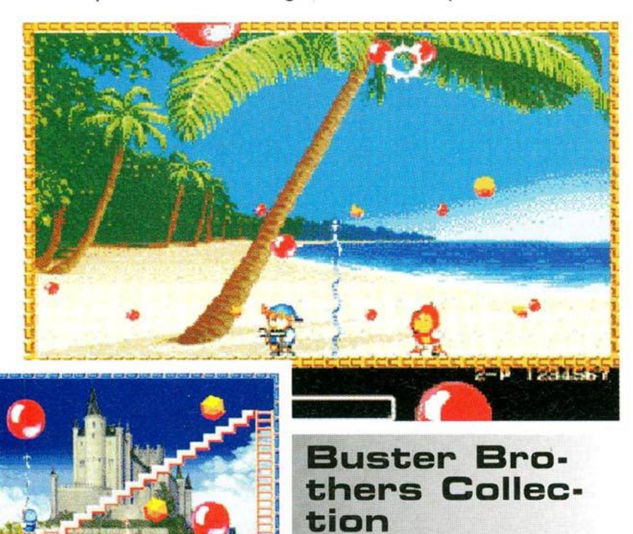
DONE BY FUN GENERATION SG





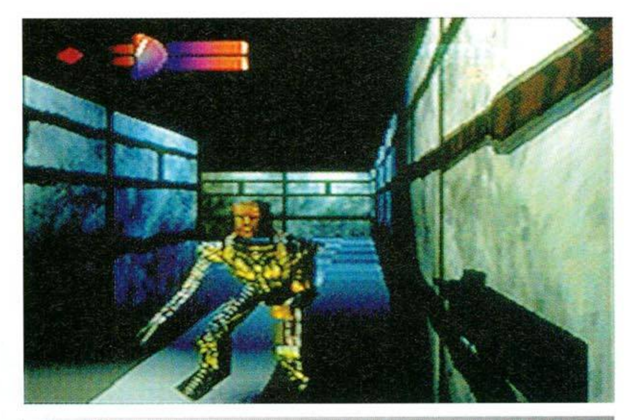
Athanor
PlayStation
Adventure

Athanor, ein von der griechischen Mythologie inspiriertes Universum: einige Draufgänger liefern sich ein heftiges Gefecht mit Sagengestalten wie dem Minotaurus, der Hydra oder der Medusa. Eine Kette von geheimnisvollen Entführungen wartet auf den Spieler, der mit über 200 Schauplätzen, in Echtzeit berechneten 3D-Hintergründen mit 30 Frames pro Sekunde und deutscher Sprachausgabe bei Laune gehalten werden soll. Geplanter Erscheinungstermin in Europa: 3. Quartal.



Buster Brothers Collection
PlayStation
Geschicklichkeit

Capcom überrascht die Buster Bros-/Pang-Fangemeinde mit einem Sampler für die PlayStation, der alle drei bisher erschienenen coin-ops umfaßt - einschließlich der Zwei-Spieler-Modi. Drei Spielmöglichkeiten stehen zur Wahl: ein Panic Mode gegen die Zeit über 99 Level hinweg, ein Tour Mode, in dem man in der Weltgeschichte herumgondelt, und schließlich ein Story Mode mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden. Geplanter Erscheinungstermin in den USA: Mai. Eine Saturn-Umsetzung ist ebenfalls geplant.



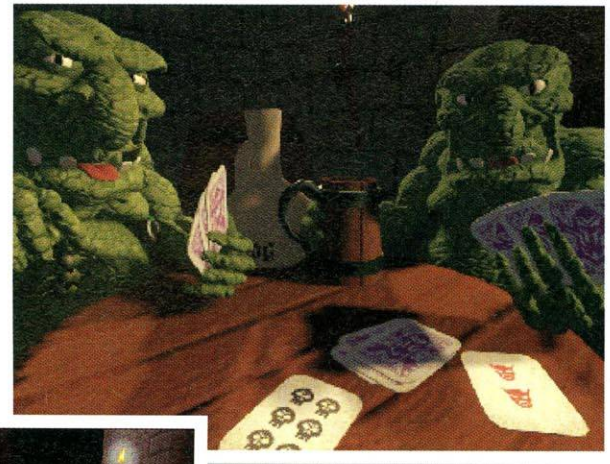
Tenka
PlayStation
3D-Shoot'em Up

Stellt Tenka nach wipEout und Destruction Derby etwa bereits die zweite Generation der Psygnosis-Titel für die PlayStation dar? Es scheint so, auch wenn dieser 3D-Shooter inhaltlich an bekannte id Software-Titel angelehnt ist, ohne deshalb aber auf Puzzle- und Strategieelemente zu verzichten. Die Licht-/Schatteneffekte lassen Gremlin Interactives Splatter-Shooter Loaded anklingen, eine Tatsache, die natürlich als Kompliment zu verstehen ist. Die Charaktere werden aus bis zu 350 mit Texturen und Gouraud Shading überzogenen Polygonen aufgebaut, nichtsdestoweniger soll die 3D-Grafikengine bis zu 30fps erreichen. Geplanter Erscheinungstermin in Europa: 1997.



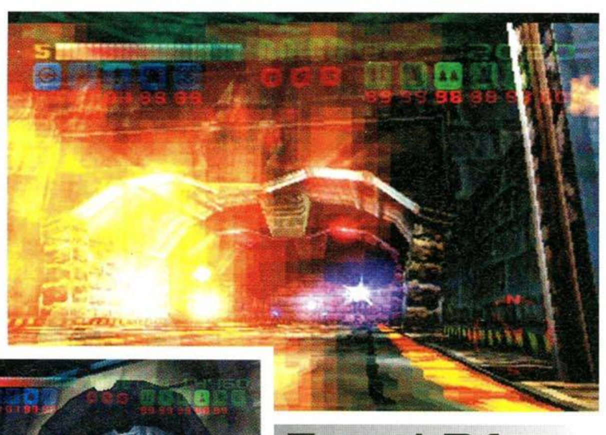
The Fallen
PlayStation
Strategie

The Fallen spiegelt die Zwietracht zwischen zwei rivalisierenden Clans wieder, den Lords, die sich eher als Gesetzeshüter denn als Kopfgeldjäger verstehen, und den Ausgestoßenen der Gesellschaft, die sich „The Fallen" nennen. Der Spieler übernimmt die Rolle einer der beiden Gangs. Erpressung, Korruption, Glücksspiel und Gewalt sind in dieser Welt an der Tagesordnung. Eine breite Auswahl an Vehikeln, Gegenständen und Waffen, ein nonlinearer Handlungsstrang und die texturierte 3D-Grafik sollen The Fallen Profil im Strategiespiel-Genre verleihen. Geplanter Erscheinungstermin in Europa: 3. Quartal.



Dungeon Keeper
PlayStation
RPG

Das etwas andere RPG: Der Spieler schlüpft nicht etwa in die Rolle eines furchtlosen Heroen, sondern verkörpert einen Magier, der jahrzehntelang Schätze in seinem Dungeon gehortet hat und nun völlig unerwartet Gesellschaft bekommt. Eine habgierige Party zieht aus, ihn um seinen Reichtum zu erleichtern. Zwei Ansichten, eine isometrische und eine Ego-Perspektive, stehen zur Auswahl. Licht-/Schatteneffekte und die von Bullfrog bekannte hohe Intelligenz der Computergegner, die sich dem Verhalten des Spielers angleicht, sollen diesen Titel nicht nur inhaltlich von der Konkurrenz abheben. Geplanter Erscheinungstermin in Europa: 3. Quartal. Eine Saturn-Umsetzung ist ebenfalls geplant (Screenshots: PC CD-ROM-Version).



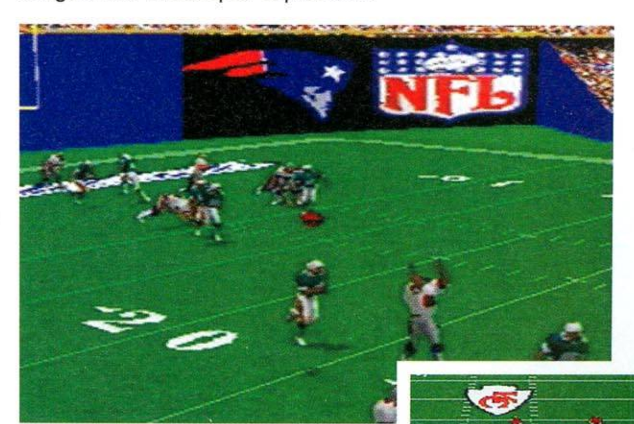
Tunnel B1
PlayStation
Rennspiel

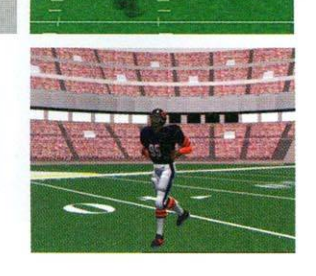
Ursprünglich als ein einziger Titel geplant, in dem der Spieler einen Helikopter durch eine Stadt und einen Gleiter durch Tunnel steuerte, wurden die Gleitersequenzen auf Anraten von Ocean in einem eigenen Spiel, Tunnel B1, verbraten. Neons PlayStation-Debüt läßt sich wohl am ehesten als Kreuzung zwischen Descent und wipEout beschreiben und wurde insbesondere auf Geschwindigkeit, ein breites Waffenarsenal und Special Effects getrimmt. Geplanter Erscheinungstermin in Europa: August. Eine Saturn-Umsetzung ist ebenfalls geplant.



Lemmings Platform
PlayStation
Jump'n Run, Denkspiel

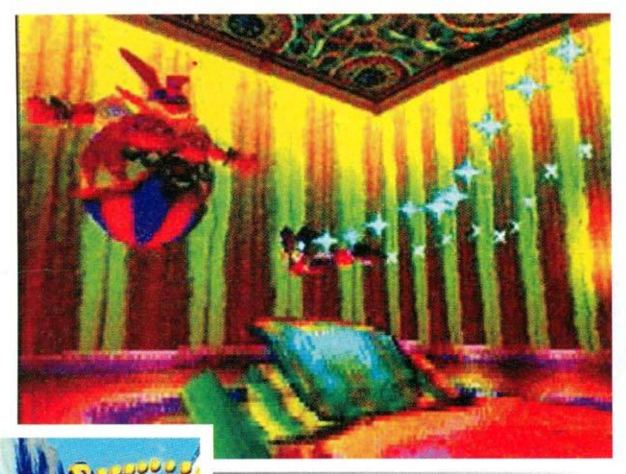
... eine Mischung aus Plattformspiel und traditionellen Lemmings-Denksportaufgaben. Übernehmt die Rolle des Magiers Sir Lummox auf seiner Reise durch die Welt der nicht gerade für ihre Intelligenz bekannten Tiere! Parallax-Scrolling und 3D-Elemente, die es dem Spieler ermöglichen, sich in und aus dem Hintergrund zu bewegen, sollen diesen zugegebenermaßen sehr lizenzstarken Titel von der breiten Masse an (32-Bit-)Jump'n Runs abheben. Geplanter Erscheinungstermin in Europa: September.





NFL Full Contact
PlayStation
Sports

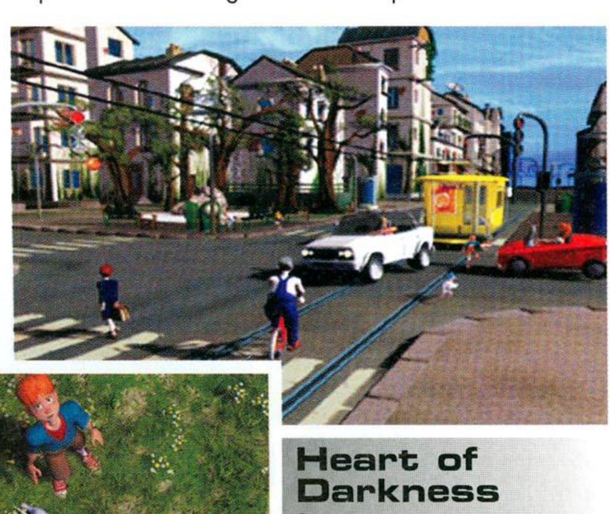
Konami beschert uns aus ihrer XXL Sports Series nicht nur International Track & Field und Konami Links, NFL Full Contact steht auch auf ihren Veröffentlichungsplänen. Ein gerendertes Intro stimmt auf die American Football-Action ein. Drei voreingestellte Perspektiven, eine manuelle Zoomfunktion und neun Linien mit je neun Taktiken zählen zu den Features. Designed wird NFL Full Contact von dem Entwickler der PC-Version von Electronic Arts' Madden NFL Football. Geplanter Erscheinungstermin in den USA: Mai.



Into The Dream Paradise With... Nights

Saturn
Jump'n Run, Shoot'em Up

Nights, das von dem Sonic Team unter der Federführung von Yuji Naka entwickelt wird, soll laut Tom Kalinske, President and CEO Sega of America, „(...) für den Saturn das darstellen, was Sonic The Hedgehog für das Mega Drive wurde". Die Story dieses in Sachen Gameplay etwas an Super Mario 64 erinnernden Titels verfolgt den üblichen Plot: Night, der Held, soll Nightopia vor dem bösen Anführer der Nightmare-Gang schützen. Nights soll unter Zuhilfenahme von Segas neuen Grafikbibliotheken designed werden und einen neu entwickelten 3D-Analogcontroller unterstützen. Geplanter Erscheinungstermin in Europa: 3. Quartal.



Heart of Darkness

Saturn
Adventure

Adeline Studios Adventure Heart of Darkness, dessen Entwicklungszeit bereits in das vierte Jahr geht und das eigentlich bereits Weihnachten 95 für PC CD-ROM auf den Markt hätte kommen sollen, erscheint nun endlich im Herbst, aber nicht wie es eigentlich zu erwarten gewesen wäre, zuerst für den PC. Sega sicherte sich die Rechte daran die Saturn-Version noch vor der PC CD-ROM-Version zu veröffentlichen. Geplanter Erscheinungstermin in Europa: 3. Quartal. Eine PlayStation-Umsetzung ist ebenfalls geplant.



Project Overkill

Saturn
Shoot'em Up

Auch Konamis offizielles Super Probotector/Contra 3-Remake nähert sich mittlerweile der Fertigstellung. In Hack'n Slay-Manier schleicht der Spieler durch düstere Gänge auf der Suche nach vom Tode gezeichneten Gegnern. Parallelen zu Gremlin Interactives Splatter-Shooter Loaded sind hingegen nicht zu übersehen. Geplanter Erscheinungstermin in den USA: September. Eine PlayStation-Umsetzung ist ebenfalls geplant.



Virtua Fighter 3

Coin-op
Beat'em Up



Round 3... Fight! Im dritten Teil von Virtua Fighter werden die Szenerien erstmals in das eigentliche Gameplay integriert. So wuchten die einzelnen Charaktere z.B. Tische in die Höhe und braten sie dem Gegenspieler über oder attackieren aus verschiedenen Blickwinkeln. Die Hintergründe spiegeln sich zudem in den Figuren, eine Tatsache, die besonders bei dem Endgegner Dural zur Geltung kommt. Nicht zuletzt ist ein Ausweichen in die dritte Dimension möglich, zwei weitere Kämpfer sollen die bekannten zehn nach oben hin abrunden, genauso wie neue Moves integriert und die Grafik überarbeitet wurde. Geplanter Erscheinungstermin in Japan: September. Eine Saturn-Umsetzung ist ebenfalls geplant.

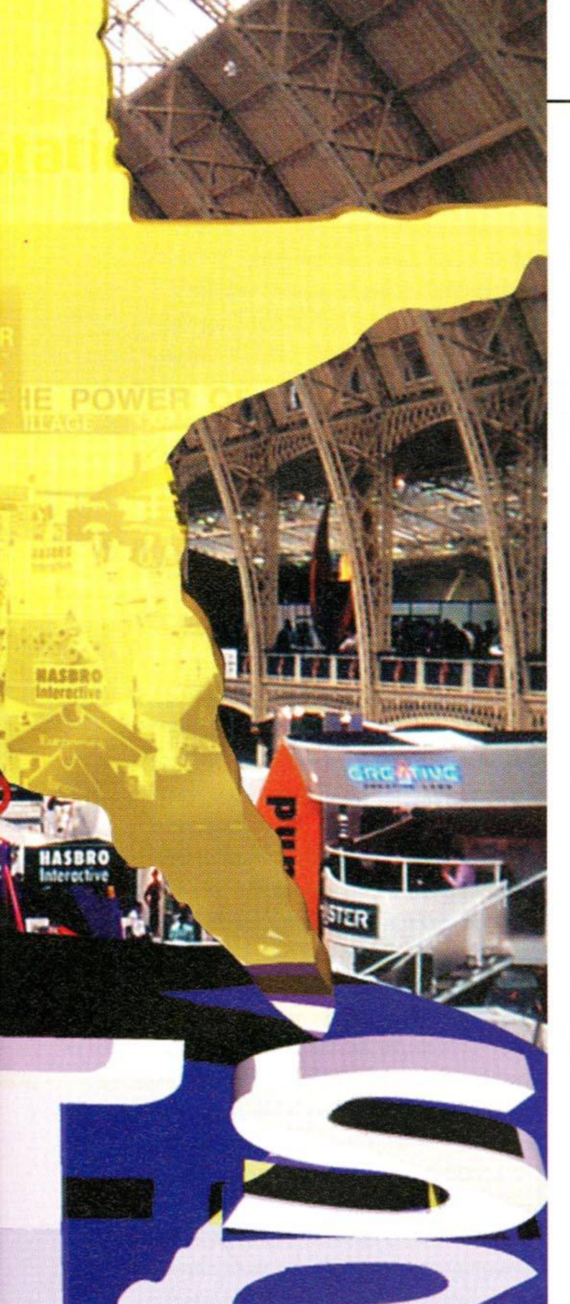


Was konnte man von dieser ECTS -der eigentlich wichtigsten europäischen Computer- und Videospielmesse- schon groß erwarten? Die Crème de la créme der Industrie ließ das im halbjährigen Turnus stattfindende Ereignis in der Grand Hall, Olympia/London, links liegen, die E3 als bedeutendstes Event des Jahres genießt eben absolute Priorität. Im Klartext hieß das: Nintendo, Sega, Acclaim, Virgin, Konami, Electronic Arts, um die bekanntesten Verweigerer zu nennen, glänzten durch Abwesenheit.

ECTS - ein Trip im Zeichen der Erbärmlichkeit

SPECIAL VON GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN





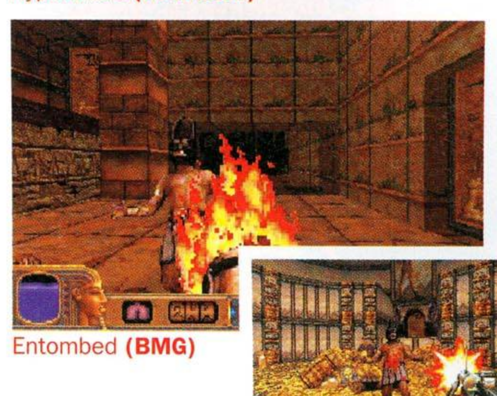
Activision

Nach kurzzeitiger Abstinenz aus dem Videospiel-Geschäft -eine Periode, in der sich die Firma vorwiegend im PC-Bereich engagierte- kündigt die alteingesessene Traditionsfirma Activision endlich „Frischfleisch" für die Konsolen an. Taktisch nicht unklug, da nicht mit einer Veröffentlichung der ersten Titel vor September zu rechnen ist, doch Activision die Gelegenheit der Messe nutzen kann, um sich in Erinnerung zu rufen. HyperBlade findet im 21. Jahrhundert statt, ein Mannschaftssport der Zukunft, der natürlich vollkommenen ohne Regeln auskommt. Diese Mischung aus Hockey und In-Line-Skating besitzt einen hohen Gewaltfaktor, denn die Spieler haben diverse Waffensysteme unter dem Trikot (September, PSX/SAT). Weitere Titel für die beiden 32-Bitter sind Zork Nemesis (Oktober), Blast Chamber (November) und Return to Zork (noch kein Termin).


Hyperblade **(Activision)**

BMG

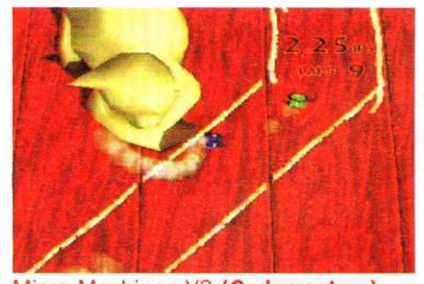
Zwei brandneue 32-Bit-Spiele konnte man am BMG-Stand bewundern. Entombed wird den nicht wenig zahlreichen id-Fans sehr gelegen kommen, denn der 3D-Shooter aus der Ego-Perspektive orientiert sich am indizierten Vorbild. Die Welt wird von einer außerirdischen Macht beherrscht, grauenvolle Wesen terrorisieren die Menschheit. Eine magische Verbindung ins alte Ägypten ist der Schlüssel zur Rettung (September/PSX,SAT). Die Lemmings-Erfinder DMA stellten ihr erstes Produkt unter BMG-Flagge vor. Grand Theft Auto versetzt den Spieler in die Rolle eines Autodiebes bzw. in die des zugehörigen Polizisten. Mit ordentlich PS unter der Haube jagt man quer über den amerikanischen Kontinent, wobei man alle Freiheiten des Straßensystems nutzen und seinen Weg selbst bestimmen kann (Oktober, PSX/SAT).


Entombed **(BMG)**


Grand Theft Auto **(BMG)**

Auch die hartgesottenen aktiven Aussteller, die vom launischen englischen Wetter weitestgehend mit strahlendem Sonnenschein belohnt wurden, hielten sich mit sensationellen Neuigkeiten zurück. Lest, warum Sony mit Kanonen auf Spatzen schoß, aus welchem Grund nun auch Konsolisten die „Quake"-Krankheit haben oder weshalb man für einen arbeitslosen Klempner Spendenaufrufe organisierte. Außerdem alles über die spektakuläre Präsenz eines Nintendo 64-Controllers, was das alles mit Oasis zu tun hat...(oder auch nicht) und vieles mehr...




Micro Machines V3 **(Codemasters)**

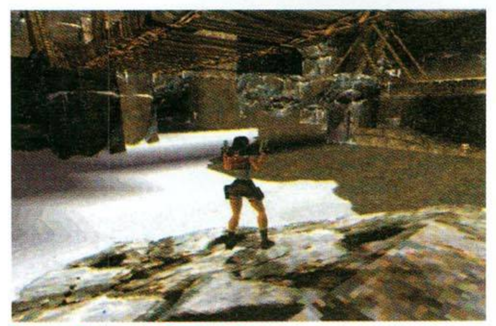
Codemasters

Rund um den ehemaligen Weltranglisten-Ersten Pete Sampras dreht sich Sampras Extreme Tennis. Die Spieler wurden mittels Motion Capture-Technik auf den Platz gebracht, die Entwickler versprechen zudem das ausgereifteste Gameplay, das man je bei einer Tennis-Simulation fand. Vor allem durch physikalisch genau berechnetes Ballverhalten und exzellente Atmosphäre will man die Liebhaber dieses Sports ködern (24.6./PSX). Die beliebte Micro Machines Serie geht dann Ende des Jahres in eine weitere Runde, Micro Machines V3 wird im Winter veröffentlicht (PSX).




Ninja **(Core Design)**


Swagman **(Core Design)**


Tomb Raider **(Core Design)**

Core

Traditionell verlegte Core seinen Stand ins benachbarte Hilton Hotel, hier hatte man genug Platz, um mit den neuen Produkten zu glänzen. Ein Action Adventure, genannt Swagman, soll mit surrealistischer Story und Grafik aus der Iso-Perspektive begeistern. Die Zwillinge Zak und Hannah müssen in der Traumwelt des Oberfieslings Swagman bestehen, in der es keine Grenzen gibt. Der Spieler kontrolliert beide Charaktere simultan, das Gameplay orientiert sich an Genre-Kollegen wie Zelda oder Landstalker. Mit Ninja steht ein 3D-Kampfsport-Spiel vor der Tür, das allerdings auch Abenteuer-Elemente beinhalten soll. Wer an Reißern wie Resident Evil gefallen gefunden hat, sollte sich Tomb Raider schon einmal vormerken. Lara Croft, eine Art weiblicher Indiana Jones, stößt auf die Artefakte einer uralten Hochkultur und gerät dadurch gehörig in Schwierigkeiten. In einer riesigen, dreidimensionalen Landschaft, die grafisch ziemlich beeindruckend wirkt, lüftet sie die schrecklichen Geheimnisse der erweckten Mächte (alle Herbst, PSX/SAT).

Funsoft

Ein in Konsolen-Kreisen weniger namhafter Hersteller überraschte mit einem, wie es die Konkurrenz bezeichnete, „Sega Rally-Clone" für die PlayStation. Burning Road wurde von dem prämierten Programmier-Team Toka erdacht. Funsoft kündigt eine Triple-A-Kampagne an, um das Spiel zu pushen, was ungeheuren Marketing-Aufwand erwarten läßt. Das Rennspiel selbst sah übrigens ausgesprochen hochklassig aus, tolle Lichteffekte und sehr schnelle und flüssige Grafikdarstellungen hinterließen einen sehr guten Gesamteindruck. Einmalig dürfte der Umstand sein, daß der Soundtrack ausschließlich von echten Musikern ohne jegliche Synthesizer eingespielt wurde (September). Ein Science Fiction-Ballerspiel stand ebenfalls auf der Release-Liste '96, wobei man das patentierte Panoractive Gameplay-System nutzen will (...was auch immer das sein mag...). Bei The Hive dreht sich grundsätzlich alles um gefährliche Biowaffen, die von einer feindlichen Macht gestohlen wurden.

Gremlin

Nachdem Gremlin mit dem Splatter-Spektakel Loaded einen Meilenstein auf der PlayStation setzte, schiebt man nun die Saturn-Version nach. Zwar gelangen die Lichteffekte Hardware-bedingt nicht so brillant wie auf Sonys Konkurrenz-Maschine, trotzdem geht vom blutigen Spaß nichts verloren (Juli, SAT). Obwohl Off Road-Spiele bislang kaum überzeugend in Szene gesetzt werden konnten, versucht man mit Gears'N'-Guts dieses Feld für die PlayStation überzeugender zu beackern, als es andere Firmen zuvor taten. In acht verschiedenen Landschaften fährt man mit einem von sechs Vehikeln über Stock und Stein, ohne sich um vorgegebene Streckenverläufe kümmern zu müssen. PC-Besitzer werden sich vielleicht noch an ein hochklassiges Produkt aus dem letzten Jahr, namens Slipstream, erinnern. Dieses futuristische Rennspiel ist aufgrund der schnellen 3D-Sequenzen geradezu prädestiniert, auf der PlayStation oder dem Saturn umgesetzt zu werden. Vorwiegend geht es um ein Zukunftsrennen und feindliche Fluggeräte, die während des atemberaubend schnellen Wettkampfes vom Himmel geholt werden wollen (beide Herbst).

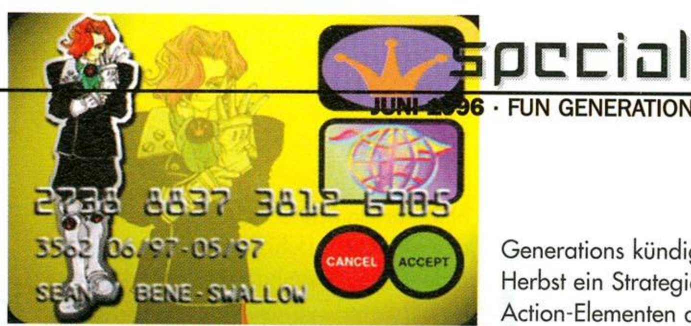
GT Interactive

Mit dieser Firma und ihren Labeln hat eine bestimmte Prüfstelle in Deutschland jede Menge Spaß. Natürlich beeindruckt das die Herren von id und Williams herzlich wenig. Der berüchtigste Teil der indizierten Beat'em Up-Orgie wurde mit dem Attribut Ultimate versehen und für den Saturn angekündigt. Der potentielle 3D-Ballerschreck des ausgehenden 20. Jahrhunderts nennt sich Quake, ein Name, bei dem Millionen PC-Jünger ehrfurchtsvoll erschauern. Nun endlich reihen sich auch PSX- und Saturn-Besitzer in die Warteschlange ein. Man muß sagen, dieses Spiel wird mit Sicherheit einiges bewegen. Quake dürfte die ausgereifteste Grafik-Engine im 3D-Bereich besitzen, die Bedrohung wirkt noch realer und beängstigender als beim Index-Stürmer „Boom". Außerdem steht uns (und der BPjS) der id-Shooter Hexen ins Haus, dessen grundsätzliches Gameplay dem von Quake sehr ähnlich geriet. Angekündigt wurde zudem War Gods, die Umsetzung des neuesten Williams-Automaten (Ohne Termin, PSX/SAT).


Burning Road **(Funsoft)**


Gears'n'Guts **(Gremlin)**





Slipstream **(Gremlin)**

Mindscape

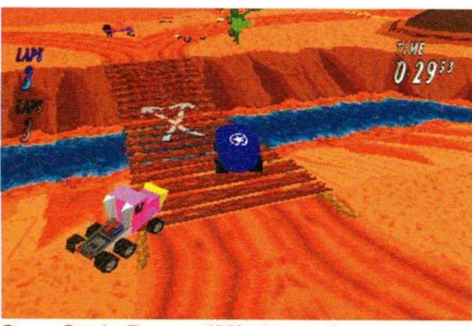
Ebenfalls außerhalb des offiziellen Messegeländes hielt die Firma Mindscape Hof. Supersonic Racers von den Entwicklern der Micro Machines-Serie erinnert stark an die erfolgreiche Reihe. Auch hier heizen Mini-Boliden über einen Hindernis-Kurs, um sich gegenseitig in den Abgrund zu befördern. Nicht sehr originell, aber für die Macher vielleicht die Möglichkeit, neue Ideen auszuprobieren. Immerhin sollen auch Unterwasser-Kurse, Ski-Abfahrten oder ein Ritt auf einem fliegenden Teppich enthalten sein (September). Schon in den Startlöchern befindet sich ein reinrassiges Dungeon-RPG der renommien Entwickler SSI. Besonders viel Freiraum auf allen Ebenen könnte das Motto von Slayer (Juni) heißen. Man wird Gelegenheit haben, seinen individuellen Helden zu erschaffen und den Level-Generator eines von statistisch vier Milliarden möglichen Höhlensystemen bilden zu lassen. Somit dürfte der Spaß aus der Ego-Perspektive für Fans kaum langweilig werden. Warhammer: Shadow of the Horned Rat hat auf dem PC schon fantastische Kritiken geerntet, das Strategie-Programm rund um die Schlachten zwischen Fabelwesen und mutigen Recken soll auf der PlayStation vor allem grafisch noch ansprechender werden (September). Ein durchschnittlich älteres Konsolen-Publikum läßt sich gerne von Simulationen des Golf-Sportes hinreißen, Dream 18: Golf the World könnte die noch nicht hundertprozentig ausgereifte Next Generation-Golf-Riege im September vielleicht auf Meisterschafts-Kurs führen -Grafik und Animation sahen jedenfalls weitgehend tadellos aus (alle PlayStation).

Microprose

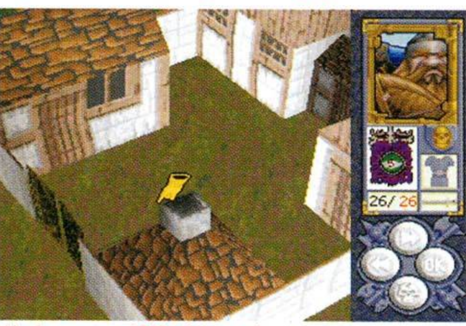
Das langerwartete Top Gun „Fire At Will!" wurde in seiner fast endgültigen Fassung vorgeführt, Fans des Tom Cruise-Streifens werden es für seine flüssigen Grafikdarstellungen in Höchstgeschwindigkeit lieben. Bisher wurden Trekkies mit zweitklassigen GameBoy- oder 16-Bit-Modulen abgespeist, aber diese Zeiten sollen jetzt vorbei sein. Basierend auf dem siebten Enterprise-Film Star Trek



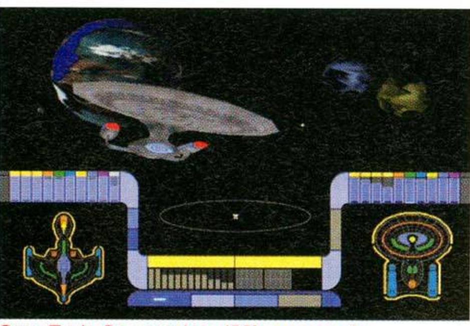
Quake **(GT Interactive)**



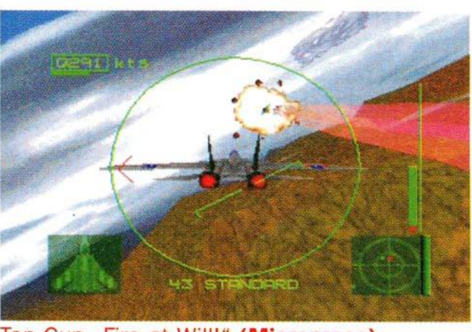
SuperSonic Racers **(Mindscape)**



Warhammer **(Mindscape)**



Star Trek Generation **(Microprose)**



Top Gun „Fire at Will!" **(Microprose)**

Generations kündigt Microprose für Herbst ein Strategie-Adventure mit Action-Elementen auf der Sony PlayStation an. Der Plot soll sich eng an die Originalstory halten.

Sony

Eine tadellose Performance, die so mancher auch als einfältiges Muskelspiel interpretierte, liefert der Newcomer im Hardware-Business, Sony. Nach einem halben Jahr PlayStation auf dem alten Kontinent, erkannten sie die Wichtigkeit eines starken Europa-Auftrittes in einer Zeit, in der viel über die Zukunft des Videospiel-Marktes spekuliert wird. Um den Händlern und Distributoren Sicherheit zu vermitteln und auch deren Vertrauen ins Produkt zu rechtfertigen, mietete Sony große Teile der Grand Hall-Empore an, um großflächig die neusten Titel zu präsentieren. Galaxian3 von Namco heißt ein besonderer Action-Shooter, der in der Spielhalle mit maximal sechs Personen in einer Art Mini-Kino gespielt wird. Erinnert oberflächlich gesehen etwas an Starblade oder Starwing, eben eine Weltraum-Ballerei aus der Ego-Perspektive (Juni); der Test in einer der nächsten Fun Generations wird es ans Tageslicht bringen. Motor Toon Grand Prix 2 und Jumping Flash 2 wollten wir eigentlich auch schon in dieser Ausgabe unter die Lupe nehmen, jedoch hat sich der Japan-Release nach hinten verschoben (dt. Versionen im September). Bei den Programmen handelt es sich um grafisch aufpolierte Fortsetzungen der Erfolgshits. Namcos nächstes Ass, Smash Court Tennis benannt, befand sich noch im absoluten Rohstadium, grafisch weniger spektakulär, doch was will man von einer zu 40% fertigen Rohversion erwarten? Wenigstens wollte Sony, trotz der E3, ansprechende Neuheiten zeigen. Wer nicht in die Karibik zum Tauchen jettet, soll demnächst mit Aquanaut's Holiday Erfahrungen in der Unterwasser-Welt sammeln können. Die Lebewesen wurden laut Hersteller sehr realistisch dargestellt und führen ein regelrechtes Eigenleben. Das konnte man als Messebesucher leider nicht nachvollziehen, denn anstelle eines Demos

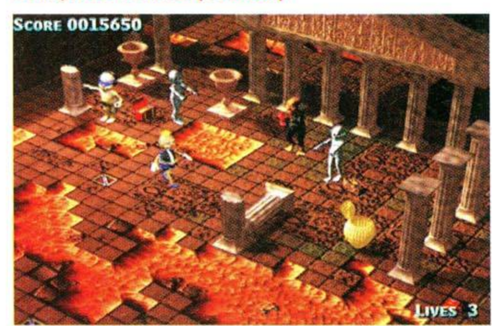

Jumping Flash II **(Sony)**


Motortoon GP II **(Sony)**


Galaxian III **(Namco)**



Complete Tennis **(Telstar)**



DJ Fresh **(Telstar)**

hing nur ein echtes Aquarium zwischen den Monitoren (Juli). Jede halbwegs ordentliche Messe hat ihre geheimen Hinterräume. Zusammen mit Chris Deering, Präsident von Sony Computer Entertainment Europa und dem Communication Director Phil Harrison konnten wir schon mal einen Vorgeschmack auf Sonys Antwort auf Mario 64 bekommen, Crash Bandicoot. Mehr dazu in der Vorschau auf die E3 bzw. nächsten Monat im E3-Report.

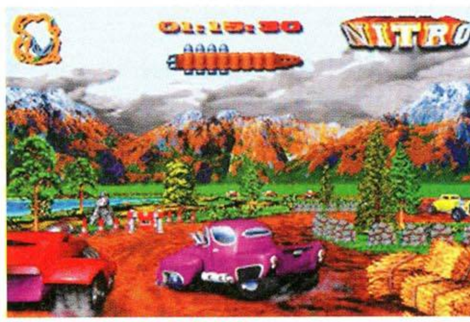
Telstar

Die Entwickler des Konami-Produktes setzten Starfighter 3000 für die PlayStation um, wobei die Grafik minimal besser aussah und flüssiger über den Schirm flimmerte. Complete Tennis war ein weiteres Tennis-Spiel, das aufgrund der Motion Capture-Männchen wirklich sehr lebensecht aussah. Obligatorisch wurde auch hier das beste Gameplay aller Zeiten versprochen. Im EM-Jahr werden die Konsolen mit Fußball-Games überschüttet. Onside macht es dem Sessel-Kicker sehr einfach, fast alle Funktionen der rasend schnellen Akteure wurden auf einen Action-Button gelegt (alle Sommer/PSX). Drei weitere vielversprechende Produkte waren noch zu bewundern, das 3D-Rennspiel Opposite Lock (Ende ´96/PSX), das Adventure-Spiel Excalibur, basierend auf der Artus-Sage (Ende ´96/PSX) und ein Plattform-Titel namens DJ Fresh (Kein Termin/PSX,SAT).



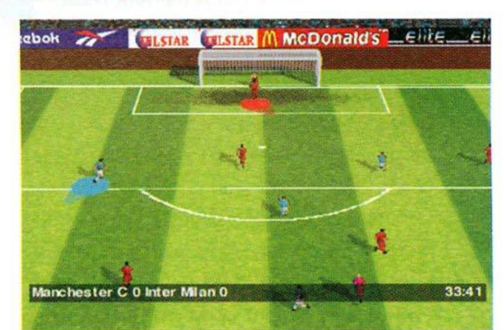
Viacom

MTVs Aeon Flux läßt den Spieler in die wohlgeformte Haut der Spionin Aeon schlüpfen, um dort einen Trip durch ein surreales 3D-Abenteuer zu starten. Die Freiheiten in der virtuellen Welt sollen grenzenlos sein, allerdings sollte man bei diesen Actioncomic-Lizenzen immer vorsichtig sein (September / PlayStation). Die Science Fiction-Action Adventure scheinen im Augenblick hoch im Kurs zu stehen. The Divide: Enemies Within versetzt den PlayStation-Besitzer in die Notsituation, auf einem fremden Planeten gestrandet zu sein und mit den Gefahren der unwirtlichen Welt klarkommen zu müssen. Obendrein wollen die gefangenen Kameraden den Klauen einer fiesen Alienrasse entrissen werden (ohne Termin/PSX).



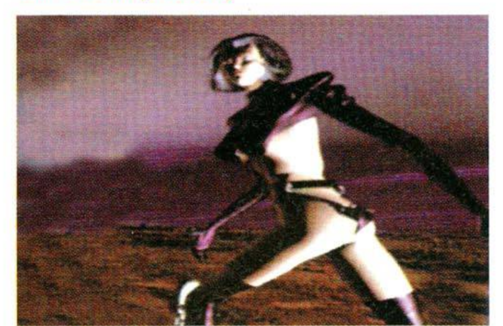
Opposite Lock **(Telstar)**


Excalibur **(Telstar)**



Onside **(Telstar)**


The Devide **(Viacom)**


Aeon Flux **(Viacom)**





unterhaltsame Stunden mit den silbernen Frisbees - die zwar beschissen fliegen aber dafür toll glänzen - zu bescheren, wir werden es nie erfahren. Eine lustige Selbstparodie durfte anscheinend ein MitglieddesenglischenArbeitsbeschaffungsmaßnahmenvereins unters Volk bringen. Mit angeklebtem Riesenschnauzer und einem Schild, das ihn als schwervermittelbaler herum, der sogar funktionstüchtig gewesen wäre. Ein Hauch von Nintendo lag in der Luft, aber ein Joypad macht noch lange keinen Spaß, wenn die zugehörige Konsole einfach nicht hinterm Vorhang heraus kommt. Also, wenn in L.A. nicht endlich die Hosen runtergelassen werden, wird es mit Sicherheit peinlicher als ein offener Hosenstall bei der Festrede.

Was sonst so lief...

Die 3DO-Company gab kein sonderlich glückliches Bild ab. In einer ca. 30 qm-großen Kabine befanden sich ein Fernseher, ein 3DO, ein Tisch, zwei Stühle und ein wirklich wenig zu beneidender Mitarbeiter. Wo auch immer hier der Sinn lag, vielleicht Minimalität als Ausdrucksform der Resignation vor dieser Schlafmützen-Veranstaltung, vielleicht aber auch die Frustration über eine desorientierte Spedition, die den Messeaufbau nach Littlebrock in der Grafschaft Worcester gebracht hatte, um dort ein paar Einheimischen einige ren Klempner mit Rohrschaden auswies, stolperte der putzige Endfünfziger über die Gänge und versuchte, diese bösen 64-Bit-Geister zu vertreiben. Hoffentlich war dieses Gebaren der Firma ein paar Pfund, und sei es nur Gehacktes oder zumindest ein Igel auf Toast, wert -davon sollen ja noch genügend da sein. So hundertprozentig gelang der Voodoo-Zauber nicht, an einem Stand lag wahrhaftig ein schwarzer Nintendo 64-Control-

ECTS-Awards Night

Kategorie	Gewinner
Most Original Title	Worms
Edutainment/Reference Product of the Year	Encarta'96
Best Hardware of the Year	PlayStation
Game of the Year - Germany (in association with Power Play)	Command & Conquer
CTW Marketing Award	
Gold:	Sony Computer Entertainment
Silber:	Virgin
Bronze:	Sega
BBC TV „Live & Kicking" Viewers Award	Worms
Developer of the Year	Psygnosis
Computer Software Game of the Year	Command & Conquer
Video Game of the Year	Sega Rally
Software Publisher of the Year	Virgin

E3 - Großeinsatz in L.A.

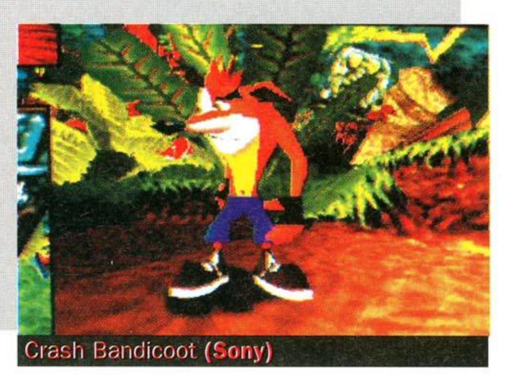
Vom 16.-18. Mai findet in der Stadt der Lichter und der Engel das absolute Top-Ereignis des Jahres statt. Die gesamte Prominenz aus der Film- und Musikbranche gibt sich die Ehre, wenn die Electronic Entertainment Expo vor der Tür steht. Wer hier besteht oder sogar glänzt, kann mit einem erfolgreichen Geschäftsjahr rechnen oder, im Negativfall, seine Fälle ganz fix den Pazifik runterschwimmen sehen. 24 Stunden sind die Tore insgesamt geöffnet, für den durchtrainierten Messe-Berichterstatter eine gnadenlose Tortur, denn die Firmen überschütten die Unglücklichen mit einer Flut an Infos, Demos und zusätzlich noch ausgefallenen Presse-Paketen, die man dann bis zum Ende des Tages spazieren tragen darf. Entschädigt wird man dafür durch all die wunderbaren Produkte und die mannigfaltigen Gelegenheiten, mit den obersten Oberköpfen der Industrie zu plaudern. Hier schon mal ein kleiner Blick durchs Schlüsselloch:

Nintendo wird natürlich endlich sein Nintendo 64 außerhalb Japans und mit neuer Software präsentieren. Voraussichtlich dürfen auch diverse Lizenznehmer wie Acclaim oder Lucas Arts ihre 64-Bit-Module vorstellen.

Sony holt einen australischen Wüstenfuchs aus dem Sack, Crash Bandicoot heißt der fantastisch aussehende Jump'n Run-Zauber, dessen Grafikdarstellungen zeigen sollen, daß man mit der Kiste noch gewaltige Aktzente setzen kann. Die Stil-Elemente wurden aufs unverschämteste zusammengeklaut, um mit diesem Déjà-vu-Effekt einen äquivalenten Kontrapunkt zu Sonic und Mario aufzubauen.

Sega hofft zu beweisen, daß die jahrelange Entwicklungsarbeit an Heart of Darkness nicht umsonst war, außerdem wird die „Remix"-Version von Daytona USA gezeigt. Weiteres Messe-Highlight soll Knights werden, ein Name, den wir sicherlich noch öfter hören werden...

Psygnosis schickt seine Top-Seller in die zweite Runde, wipEout 2097 ist schneller und grafisch brillanter als der erste Teil, der immerhin auf der Imagina'96 ausgezeichnet wurde. Ebenfalls in Sequel-Laune befindet sich Ubi-Soft, die Rayman 2 auf den Monitoren haben werden. Factor 5 darf hoffentlich seine exklusiven Lucas Arts-Titel für die PlayStation starten, und wir können im Olympia-Jahr mit ganz, ganz vielen Titel zu den Themen Leichtathletik, Boxen, Judo, Tontauben-Schießen, Synchron-Schwimmen, Erbrechen vom 10 Meter-Turm oder 100 Meter Langhaardackel-Züchten rechnen.


Crash Bandicoot (Sony)

BAHAMUT LAGOON

HOLGER GÖßMANN



INFOS

System: Super NES
Genre: RPG, Strategie
Spieler: 1
Hersteller: Squaresoft
Entwickler: Squaresoft
Testmuster: Flying Arts
Veröffentlichung: Import



Nach dem Ausstieg bei Nintendo überschwemmt eine letzte Squaresoft-Modulwelle den japanischen Markt. Der große Blowout der restlichen Super NES-Projekte brachte im letzten Monat Super Mario RPG und Front Mission Gun Hazard hervor, und schon kamen mit Bahamut Lagoon und Secret of Mana 2 die nächsten zwei Cartridges heraus.

Bei Bahamut Lagoon handelt es sich um eine Mischung aus Rollenspiel, Adventure und Strategiespiel. Der grafisch wirklich gut gelungene Vorspann erzählt die Hintergrundstory einer Welt in den Wolken. Sorgenfrei leben dort Drachen und Menschen auf schwebenden Inseln zusammen. Ein Imperator hat diese Idylle zerstört und die Inseln besetzt. Angeführt von einem jungen Krieger versucht die Party, bestehend aus Menschen und Drachen, die Zwangsherrschaft zu beenden. Nach den zahlreichen Zwischenspännen zu urteilen, befindet sich seine Zentrale auf einem riesigen schwebenden Kontinent. Die Drachen der Party tragen je eine menschliche Truppe zum Kampfschauplatz, nachdem die Anfangsformalitäten erledigt wurden. Das Spiel selbst sieht zunächst wie eine Mischung der beiden Mega Drive-Titel Shining Force und Warsong aus, die mit einigen zusätzlichen Feinheiten angereichert wurde. Der Kampfmodus wurde beim üblichen Zugsystem belassen. Dabei zieht der Spieler jeweils die menschlichen Teile seiner Armee. Da bei jedem, immer aus vier Personen bestehenden Partyteil ein Drache mitkämpft, der vom Computer gesteuert wird, zieht dieser gleich hinterher. Die Kämpfer können angreifen, Zaubersprüche auf Gegner abfeuern und Items benutzen. Für einen erfolgreich absolvierten Kampf gibt es neben Geld und Erfahrungspunkten Waffen und Getränke, die später noch eine gewichtige Rolle spielen. Ziel ist es, entweder alle Gegner von der Karte zu fegen oder gezielt den Anführer der feindlichen Truppen auszuschalten. Sobald eines davon erreicht ist, wechselt das Spiel in den streng abgetrennten Adventure-Teil, in dem Waffen und Ausrüstung gekauft und neueste Informationen eingeholt

werden. Anders als bei anderen Cartridges dieser Machart aber müssen die alten Waffen nicht zu Niedrigstpreisen an die Händler verscherbelt werden, sondern finden dank Dragon Grow Up (DGU)-System sinnvollere Verwendung bei den Drachen. Vor Abflug zum nächsten Schauplatz können diese nämlich aufgepeppt werden. Indem man alte Waffen und die schon erwähnten Getränke an die Drachen verfüttert, werden deren Werte stärker. Bei Überschreitung bestimmter, für jeden Drachen unterschiedlicher Punkte verwandelt sich dieser. Die Metamorphosen birgen ihrerseits bestimmte Stärken und Schwächen für den neugestalteten Schlachtenbegleiter. Durch geschicktes Einsetzen der Getränke und Waffen läßt sich also ein Drache bspw. besonders gut gegen Feuer einsetzen.









Ideenreichtum

Squaresoft hat sich natürlich etwas Besonderes einfallen lassen, um neuen Schwung in das alte Genre zu bringen. Dies fängt mit zahlreichen Zwischenspännen und leckerer Grafik an. Stimmungsvolle und der Situation stets angemessene Musik sorgen für die richtige Untermalung des sonst doch recht trockenen Spielgeschehens. Neue Spielelemente finden sich neben der Drachenverwandlung reihenweise. So wurde daran gedacht die landschaftlichen Gegebenheiten clever miteinzubeziehen. Steht der Gegner in einem Waldgebiet, kann ein kräftiger Feuerzauber diesen in Brand stecken, und der Feind verliert beim nächsten Zug ohne eigenes Zutun eine Menge Lebensenergie. Auch Eismagie ist nicht unbrauchbar, vor allem, da sie zum Erbauen von Eisbrücken nützlich ist und so unzugängliche Landstriche in das Spiel aufnimmt. Allerdings pendelte sich der Intelligenzgrad des Computers ungefähr auf dem Level eines alten Hausschuhes ein, was den Spaß entscheidend trübt. Trotz japanischer Texte ist das Cartridge ohne Probleme spielbar, und Strategiefans sollten auf jeden Fall mal ein Auge riskieren, denn ob, geschweige denn wann, eine US-Version herauskommt, ist noch ungewiß.

Secret **of** Mana 2

HOLGER GÖßMANN

INFOS

INFOS

System: Super NES
Genre: RPG, Action-Adv.
Spieler: 1-3
Hersteller: Squaresoft
Entwickler: Squaresoft
Testmuster: Flying Arts
Veröffentlichung: Import













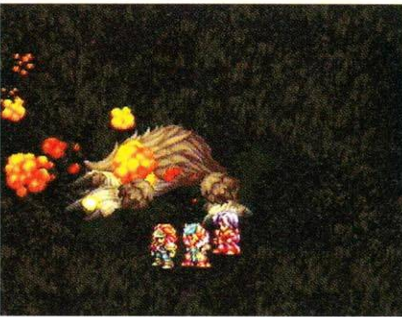
In Japan trägt dieses RPG zu Recht den Titel „Seiken Densetsu 3", denn die Saga nahm bereits mit einer Game Boy-Version ihren Anfang, die allerdings nicht den Sprung in die Staaten oder gar nach Europa schaffte.

Erstaunlicherweise kann man anfangs aus sechs Heldenfiguren drei auswählen. Jede Kombination birgt ihre eigene Hintergrundstory, und so kann das Spiel verschiedene Wege nehmen, was sich nicht nur auf die Hintergrundstory, sondern auch auf die Anlaufpunkte und Endgegner auswirkt. Von unterschiedlichen Beweggründen getrieben, verläßt der Held/die Heldin das Heimatdorf und macht sich auf in die ebenso weite wie gefährliche Außenwelt. Am üblichen Action-Adventure-Spielprinzip wurde dabei wie erwartet nicht gerüttelt. Immer in der gleichen Draufsichtperspektive zieht das Heldentrio durch verschiedene Landschaften und wehrt sich mit gegen heranstürmende Gegner. Für jeden besiegten Widersacher erhält der Spieler Experience Points und manchmal eine Schatztruhe, die jetzt weit öfter als im ersten Teil böse Überraschungen beinhaltet. Auch bei Level Ups wurde etwas Neues eingefügt: Der Spieler bestimmt in welcher der sechs Kategorien das Heldensprite eine Stufe steigen soll. Hinzugefügt wurde ein stark verbessertes Inventory-Menü, das großzügiger ausgelegt



und viel übersichtlicher gestaltet wurde. Verschwunden ist allerdings der teilweise kritisierte Powerbalken. Statt dessen ermüdet jetzt der Held kurzzeitig nach einem Schlag. In dieser Zeit kann er sich feindlicher Angriffe nicht erwehren und ist daher besser auf der Flucht vor den gegnerischen Sprites. Nachdem sich der Held erfolgreich durch einige Bildschirme mit Widersachern geprügelt hat, stößt er entweder auf eine Stadt mit Waffen- und Ausrüstungsgeschäften sowie Inns zum Wiederauffrischen der Kräfte und Abspeichern oder auf eines der unterirdischen Labyrinthe. Dort erwartet ihn meist ein dicker Endgegner mit besonders durchschlagkräftigen Angriffen und viel Durchhaltevermögen.





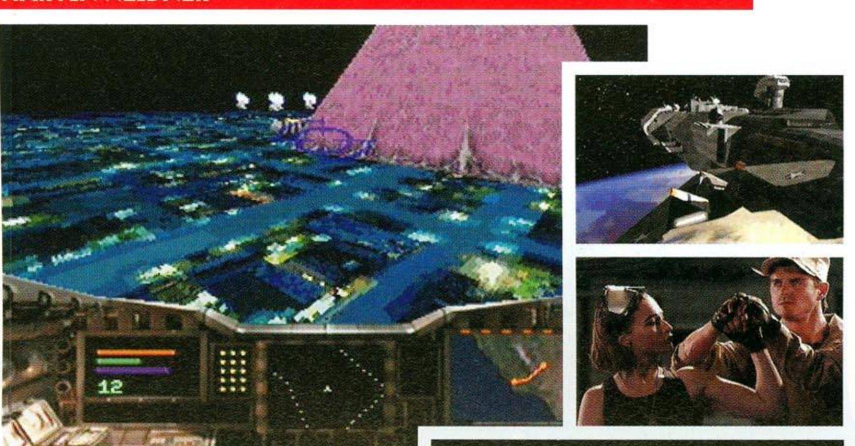
Verbesserungen

Bei Squaresoft tat man gut daran, den hervorragenden ersten bzw. zweiten Teil nicht gänzlich über den Haufen zu werfen. Die Programmierer waren sichtbar bemüht, ein nicht komplett umgestelltes Cartridge zu präsentieren. Daher wurde sehr viel mehr Wert auf Grafik und Präsentation gelegt. Die auf niedlich getrimmte Grafik wirkt dank des „Fantasy of Color"-System farbenfroher und genauer. Die Atmosphäre wird durch zahlreiche Zwischensequenzen verdichtet, und das eine oder andere Rätsel sorgt für Kopfzerbrechen. Dank des Triangle Story-Systems, das es erlaubt, an zwei bestimmten Stellen im Spiel zu entscheiden, wie sich die einzelnen Kämpfer weiterentwickeln sollen, sowie den oben geschilderten unterschiedlichen Hintergrundstorys birgt das Modul viel Langzeitmotivation. Das „Neo-Motion Battle"-Gameplay, welches für mehr Realismus sorgen soll, ist etwas hektischer, vor allem wenn zwei Kollegen beim Monsterverkloppen dabei sind, verliert der Spieler manchmal den Überblick. Dennoch ist das Sequel etwas einfacher geworden. Der wirklich vielversprechende erste Eindruck des 32 MBit-Moduls schraubt die Erwartungen in die Höhe, auch wenn eine US- oder gar eine europäische Version bisher nicht offiziell angekündigt wurden.



SHOCKWAVE ASSAULT

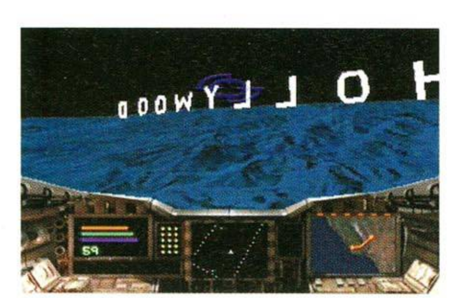
MARTIN WEIDNER



INFOS

System: Saturn
Genre: Shoot'em Up
Spieler: 1
Hersteller: Electronic Arts
Entwickler: Electronic Arts
Testmuster: Electronic Arts
Veröffentlichung: Juni

Im Jahre 2019: die UNS Omaha entgeht als einziges Kriegsschiff der konföderierten Flotte einer außerirdischen Invasion. Mit F177-Bombern bestückt, liegt es an Commander Tom Crane und Major Alaina Stewart das ihnen unmittelbar bevorstehende Schicksal abzuwenden.



Lieutenant Eason, Houser, Scott, Alomar und Chang sind die einzigen übrig gebliebenen Piloten der Omaha, notgedrungen greift Crane deshalb auf den Jungspund Wildcard zurück.

Hollywoodreif

Sci-Fi-Fans dürfte das Wasser im Munde zergehen: mehr als 35 Minuten lange Full Motion-Videoschnipsel flechten die elf Missionen der ersten Episode Invasion Earth zusammen. Das inoffizielle zweite Abenteuer, Operation Jumpgate, befindet sich als eigenständig spielbare Bonus-CD mit 5+ Leveln ebenfalls im Package. Summa summarum erhält man damit ein futuristisches Abenteuer, das die Ausmaße konventioneller Shooter ohne mit der Wimper zu zucken sprengt, auch wenn der Schwierigkeitsgrad gegenüber der 3DO-Originalversion durch Rücksetzpunkte etwas abgeschwächt wurde.

Viel Feind', viel Ehr'

Gerenderte bzw. im Blue Screen-Studio gefilmte Zwischensequenzen sind schön und gut, das spielerische Kaliber sollte hingegen die eigentliche Basis eines Shooters darstellen; und daran mangelt es Shockwave Assault beileibe nicht. Mit den Raketen sollte man z.B. gütigst haushalten, denn die Endgegner stecken zum Teil sehr viel ein - Kampfjäger lassen sich auch mit Lasergarben herunterholen - und Tankschiffe sind rar. Ein wachsames Durchkämmen der Abschnitte lohnt sich. Getarnte Bonusrefueler mit Treibstoff, Laserwaffen und Raketen findet vor allem, wer Gebäude tunlichst unversehrt zurückläßt und sämtliche Objectives erfüllt. ICE, die Intelligent Combat Engine der F177, steht einem vor allem hier mit Mission Briefings hilfreich zur Seite. Auf Luftunterstützung durch die Flügelpiloten sollte man lieber nicht hoffen, schon eher auf harte Schelte von Seiten der energischen Alaina Stewart.

Trumpfkarte Gameplay

Gerissene Manöver sind dank der nachgiebigen Steuerung schnell ein Kinderspiel, der sehr hohe Schwierigkeitsgrad fordert nichtsdestoweniger selbst ausgesprochenen Shooter-Fans das letzte ab. Die Unterschiede gegenüber der bereits im März erschienenen PlayStation-Version halten sich beim ersten Anspielen sehr in Grenzen. Die Menüs sind leicht überarbeitet, die Zwischensequenzen recht grobpixelig und der F177-Jäger feuert wie beim 3DO-Original lediglich eine Rakete ab; alles Kleinigkeiten, die man locker verschmerzen kann. Ein ausführliches Review dieses Next Generation-Shooters folgt in der nächsten FUN GENERATION.

FADE TO **BLACK**

STEPHAN GIRLICH



INFOS

System: PlayStation
Genre: Adventure
Spieler: 1 Spieler
Hersteller: Electronic Arts
Entwickler: Delphine
Testmuster: Electronic Arts
Veröffentlichung:

An diesen Energiestationen lädt Conrad seinen Schutzschild wieder auf. Dieser Vorgang läßt sich beliebig oft wiederholen.

Conrad Hart, der Held wider Willen aus Flashback, is back: Beim Rückflug zur Erde wird der Raumtransporter des jungen Wissenschaftlers von einem gigantischen Mutterschiff der Morphs einfach geschluckt und auf den unwirtlichen Heimatplaneten der Außerirdischen entführt.

Als Conrad dort in seiner Tiefschlafkabine erwacht, findet er sich von drei schwerbewaffneten Morphs umringt. Das Abenteuer beginnt im Hochsicherheitstrakt der riesigen Festung.

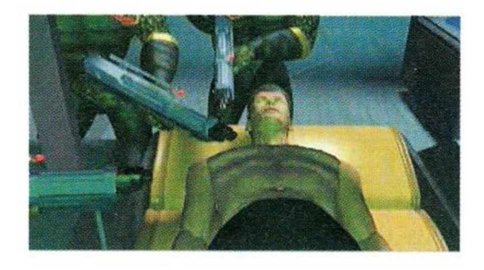
Räumliche Tiefe!

Dirigierte man den Heroen in Flashback als zweidimensionales Sprite durch ebensolche Level, lockt der Nachfolger zeitgemäß mit der dritten Dimension. Statt der Darstellung aus der Ego-Sicht verwendete Delphine eine Perspektive unmittelbar hinter dem Protagonisten, dezentes Zoomen inbegriffen. Kaum in seiner Zelle, erhält Conrad von O´Conners, einem Mitgefangenen und Angehörigen der Widerstandsorganisation Madragore, per E-Mail Anweisungen für seinen Ausbruch. Ausgerüstet mit dem Empfangsgerät und einer Pistole mit unendlich Munition, öffnet man die Gefängnistüre, um sofort darauf eine kleine Wachsonde zu eliminieren. Dazu muß, wie vom ersten Teil gewohnt, über Tastendruck der Kampfmodus aktiviert werden, ein gelbes Quadrat zeigt die ungefähre Zielrichtung an. In der Schußhaltung kann Conrad zwar nicht laufen, sich aber immerhin nach links oder rechts wegbewegen, um beispiels-









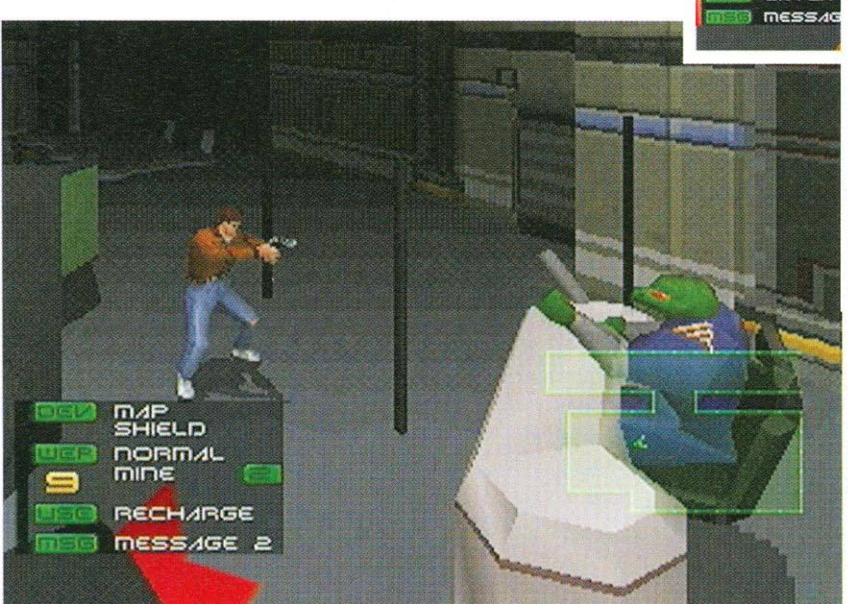
weise Schüssen auszuweichen; ein flüchtiger Blick nach hinten oder zur Seite hilft hinterlistige Angriffe der Morphs zu vermeiden. Ganz zu Anfang sind die Gegner jedoch keine große Herausforderung, zu gering ist deren Anzahl und zu billig lassen sie sich überrumpeln. Gleiches gilt im Grunde für die Rätsel. Verschlossene Türen sind durch Bodentrigger meist flugs entriegelt, nützliches Inventar wie Schlüssel oder Code-Cards ist schnell gefunden. So steht Conrad innerhalb kürzester Zeit dem Direktor des Gefängnistraktes gegenüber, den er mit ein paar gezielten Schüssen ins Jenseits schickt. Doch hat die erfolgreiche Flucht ihren Preis: Mutter Erde ist für Conrad in weiterer Ferne als je zuvor, statt dessen schließt er sich den Madragore-Kämpfern an. Ein von den Morphs verschleppter greiser Professor soll gefunden und mittels Teleporter in Sicherheit gebracht werden...



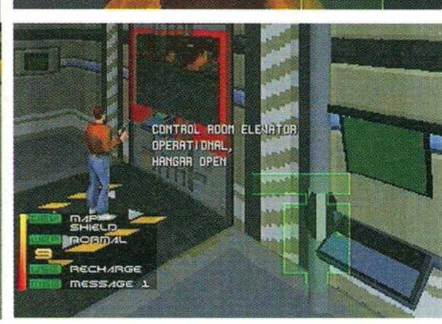
Mit dem Professor hat mein kein leichtes Spiel. Der alte Mann ist schon ziemlich taderig und schleppt sich nur noch mühevoll voran. Endlich beim Teleporter angelangt, führt der nächste Weg nochmal in den Maschinenraum. Dort muß ein Computervirus, den man zuvor vom Professor erhalten hat, in den Hauptterminal eingesetzt werden.

Spielerische Tiefe?

Zunächst registriert man bei Fade To Black den moderaten Schwierigkeitsgrad. Die ersten beiden der insgesamt acht Level sind ruckzuck erledigt, gerade im Vergleich zu Flashback fast schon ein Kinderspiel. Das kann sich aber im weiteren Spielverlauf ändern. Ähnliches wünscht und erhofft man sich in grafischer Hinsicht, denn das 3D-Adventure besticht nicht gerade durch aufwendige Texturen oder besonders auffällige Details. Die verschiedenen Handlungsorte sind recht bieder und farblos in Szene gesetzt, einzig die Animation von Conrad ist wirklich gelungen. Auch die Grafikengine bedarf eines Feinschliffs, will man die Geschwindigkeitseinbußen bis zur finalen Version noch in den Griff bekommen. Hier fordert die ungewöhnliche Darstellung des Hauptakteurs ihren Preis, ohne Conrad im Vordergrund wäre dieses Problem mit ziemlicher Sicherheit kein Thema. Wenigstens die aufwendigen Renderanimationen wissen zu überzeugen. Zwischen den einzelnen Leveln und nach erreichten Etappenzielen erzeugen die computergenerierten Sequenzen reichlich Atmosphäre, und auch das Ableben der Spielfigur wird uns mit eindrucksvollen Bildern schonungslos vor Augen geführt. Fade To Black ist für Fans des 3D-Genres bestimmt interessant, einem Vergleich mit dem in dieser Ausgabe getesteten direkten Konkurrenten Resident Evil wird der Titel aber zweifelsohne nicht Stand halten können.



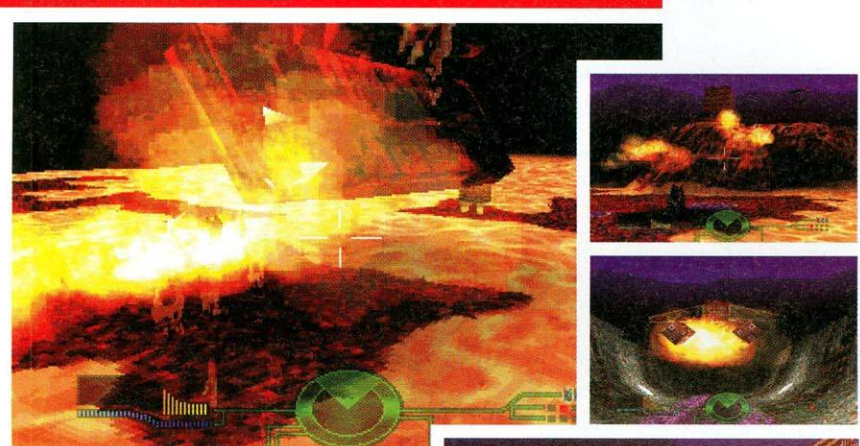
Am Ende des ersten Levels findet der Gefängnisdirektor sein gerechtes Ende.





BLAST! MACHINEHEAD

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN



INFOS

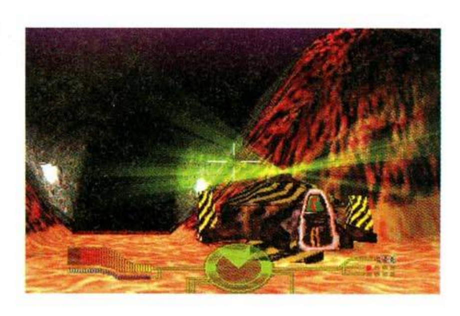
System: PlayStation
Genre: Shoot'em Up
Spieler: 1
Umsetzungen: Saturn
Hersteller: Centregold
Entwickler: Core Design
Testmuster: Core Design
Veröffentlichung: Juni

Das hätte sich Vadder Heinz nicht träumen lassen, als er nach einem anstrengenden Arbeitstag sein Dosenbier in voller Feinripp-Montur und auf dem Sessel fläzend die Kehle hinunterfließen ließ.

Wenige Sekunden später sollte er einen exzellenten Nährboden für einen äußerst aggressiven Virus abgeben, der sich allerdings trotz Pilsgenuß nicht vom Zerstören des heimischen Planeten abhalten ließ -obwohl dies lustig gewesen wäre. Tony „Flabbery" Defresco hat wirklich ganze Arbeit geleistet mit Machinehead, der universellen Allesfresserbakterie. Die Erde ist nun wüst und unbewohnbar, nur eine kleine Gruppe Wissenschaftler konnte sich in einen unterirdischen Stützpunkt verschanzen, verbissen nach einem Gegenmittel suchend, einer Waffe, um den tobenden Wahnsinn zu stoppen. Ein Mitglied des Teams ist die wohlgeformte Dr.Kimberly Stride, deren Anblick eigentlich jeden halbwegs anständigen Krankheitserreger zum Gnadengesuch bewegen müßte. Dennoch, ihre Entwicklung, die gigantische Nuklearwaffe „The Vorpal Blade", deren Zielsucher mit Strukturen aus Dr. Strides Gehirn versehen wurde, scheint die Lösung zu sein. Leider zieht Orville, der Labor-Assistent mit dem gesunden Anflug von Schizophrenie im Blick, den jeder ambitionierte Irre haben sollte, dem wandelnden Feuchttraum einer Schar jugendlicher Videospieler seinen 15er-Schlüssel übers Haupt und fesselt sie halbnackt (Yeees!) an die Bombe. Mit diesem heißen Kolben versehen, muß die Arme nun alles tun, was Orville befiehlt. Denn er hat immer eine seiner verschwitzten Hände am roten „Gute Nacht"-Knopf, der den kläglichen Rest des blauen Himmelskörpers in die ewigen Jagdgründe schicken könnte, was Orville zu einem sehr einsamen aber „normalen" Menschen machen könnte.

Explosiver Cocktail

Blam! Machinehead präsentiert sich als höllisch schneller 3D-Shooter, der schon in der Vorab-Version Geschwindigkeitsrekorde schlug. Eine apokalyptische Landschaft, dominiert vom roten Virenschleim, wurde mit vielen bekannten Versatzstücken der modernen Zivilisation versehen, deren Grundthematik „Trostlosigkeit" genannt werden darf. Versunkene Flugzeugrümpfe, Autowracks oder Hochspannungsmasten, dazwischen ein Reigen Polygon-Monster, dann wieder düstere Tunnel, halbverschüttete Bauwerke und klaffende Abgründe. Die Missionen sind mannigfaltig und geben Gelegenheit, beispielsweise einen Zug zu bewachen, Geheimagenten zu befreien oder einfach sehr viele Dinge zu zerstören. Wie man es von Core gewohnt ist, sind die Jungs dabei, technisch hervorragende Arbeit zu leisten: sowohl die Gegner und Explosionen hatten Klasse, aber auch die Full Motion Video-Sequenzen, die den Handlungsfaden weiterspinnen, konnten durchaus Gnade in den Augen des Betrachters finden.



THE OFFICIAL ONE AND ONLY FG-CD ROM POOL

präsentiert:

Neues aus dem CD-Pool!!

Diesen Monat können wir Euch eine weitere Demo-CD anbieten. Für die CD müssen wir, um Porto und Versand zu decken, eine Schutzgebühr von 5 DM erheben. Bitte legt den Betrag entweder in Form eines Schecks bzw. eines Geldscheins oder einer Münze bei. Briefmarken können wir leider nicht annehmen. Abonnenten bekommen die CD kostenlos mit der nächsten Ausgabe zugesandt.



Sega Saturn

Der Bootleg-Sampler

Spielbare Demos:

- World Series Baseball
- Sega Rally
- Clockwork Knight 2
- Bug!

Selbstlaufende Demos:

- Virtua Fighter 2
- Virtua Cop
- Mystaria
- Wing Arms
- NHL All-Star Hockey
- Panzer Dragoon
- Daytona USA
- und einige weitere Spiele

Wir haben für die CD ein Kontingent von ca. 2.000 Exemplaren. Wieder einmal heißt es: Nur solange der Vorrat reicht.

Einsendeschluß ist der 22.05.96. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Bearbeitet werden nur ausreichend frankierte Anfragen. Einsendern, die leer ausgehen, wird ihr Geld erstattet (unbedingt separat Bankverbindung angeben).

COUPON

Name, Vorname

Straße

Plz / Ort

Ich bin damit einverstanden, daß meine Daten elektronisch gespeichert werden.

FG-CD-POOL II

Ausschneiden, auf Postkarte kleben und ab die Post - an Fun Generation, Beim Grafeneckart 12, 97070 Würzburg


TEST & SURVIVAL GUIDE
RESI



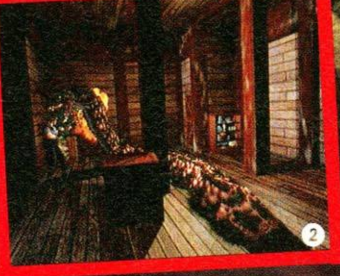
Ein Traum für viele Horrorfilm-Fans wird Realität. Endlich kann man, ohne den inflationär gebrauchten Begriff „interaktiv" erneut zu vergewaltigen, in einen Gruselstreifen eintauchen und selbst aktiv werden.

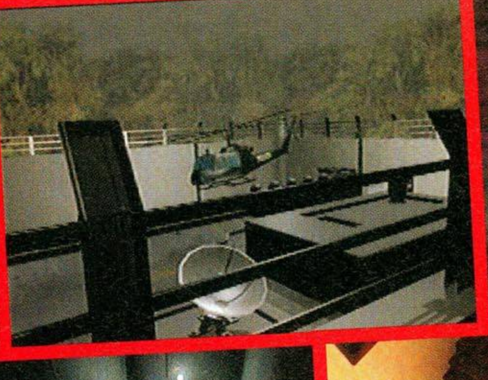
DENT EVIL

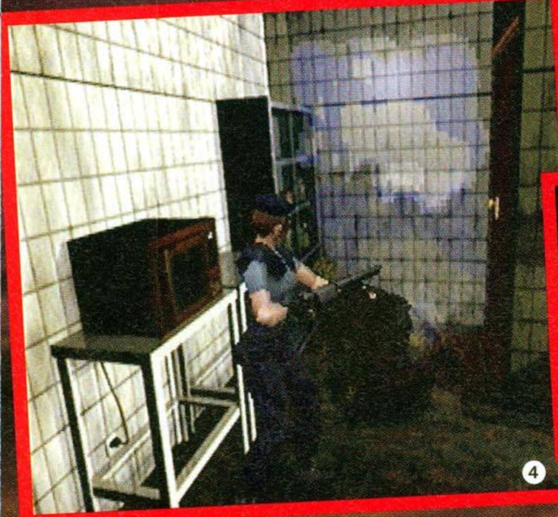
GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN • STEPHAN GIRLICH

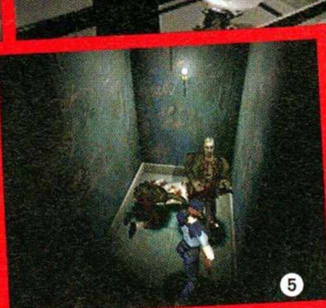
Irgendwo im Raccoon Forest laufen die Mitglieder einer Spezialeinheit um ihr Leben. Nachdem sie auf ein paar gräßlich verstümmelte Leichen gestoßen sind, werden sie von einem monströsen Hund angegriffen und können sich gerade noch zu einer verlassenen Villa retten. Wie das bei dämlichen Darstellern so der Fall ist, trennt man sich und zieht allein durchs Gemäuer. Doch sie sind nicht allein. Schon nach kurzer Zeit bemerkt Jill, eine der beiden anwählbaren Spielfiguren, daß die Bewohner des Hauses zwar irgendwie lebendig, aber doch eher als untot zu bezeichnen sind. Gräßliche Zombies bewegen sich langsam und hungrigen Blickes im stilistisch einwandfreien Schlurf-Gang auf die Protagonistin zu, um ein wenig Hirn zu schlürfen. und obwohl Jill eine zarte Person ist, wollen die Männer der Spezialeinheit partout auf eigene Faust durchs Anwesen streifen. Vorerst untersucht Jill den ersten Stock des Hauses und muß höllisch aufpassen, daß ihr im entscheidenden Moment nicht die Munition für ihren Revolver ausgeht. Sie versucht aus dem Haus zu gelangen, aber die Höllenhunde vor der Tür lassen sie nicht passieren. Also sucht sie nach einer Hintertür. Bald findet sie in einer zerbrochenen Statue einen Edelstein, der perfekt in eine Tigerstatue paßt. Schnell wird ihr und dem Spieler klar, daß einzig vier Steinrunen ein Tor im Haus öffnen können.



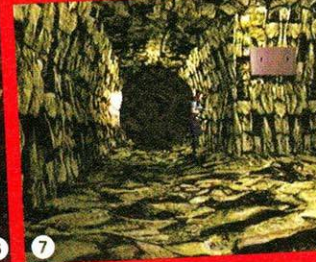












❶ Chris und Jill
❷❸ Schlangen- und Spinnenmutationen geraten außer Kontrolle
❹❺❻❼ Die Darstellungsperspektive wechselt permanent

Monster der Wissenschaft

Sterbend liegt ein Soldat am Boden. Vergiftet von einer Riesenschlange, die den zweiten Stein bewacht. In einer Waffenschmiede findet man No. 3, der vierte verbirgt sich hinter einem vertrackten Bilderrätsel. Jill merkt, als sie das Haus verlassen kann, daß es wahrscheinlich kein böser Fluch ist, der auf dem Haus liegt, die Heerscharen des Bösen scheinen menschlichen Ursprungs zu sein. Riesige Tiermutationen und einige CD-Roms tauchen auf, eine hellerleuchtete Fabrik liegt versteckt hinterm Haus. Und warum ist da ein Tank mit dem Warnzeichen vor biologischen Kampfstoffen? Jill ist offensichtlich auf ein Wespennest gestoßen; nebenbei: nicht nur im übertragenen Sinne...

Rätseln, nicht metzeln

Nachdem Resident Evil (engl. Titel: Biohazard) eingelegt und gestartet ist, wird so manchem Zeitgenossen mit empfindlichem Magen etwas mulmig werden. Schon die Anfangssequenz würde jedem Splatterfilm alle Ehre machen, und diverse Szenen im Spiel sind ziemlich blutig. Dennoch

YOU DIED

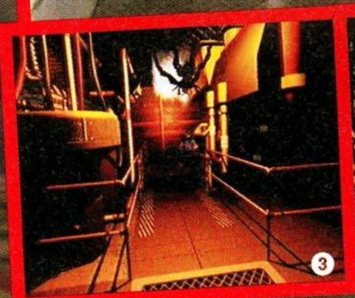
System:	PlayStation
Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Besonderheiten:	Memory Card,
Hersteller:	Virgin
Entwickler:	Capcom
Testmuster:	Flying Arts
Veröffentlichung:	Mai
Ca. Preis:	K.A.



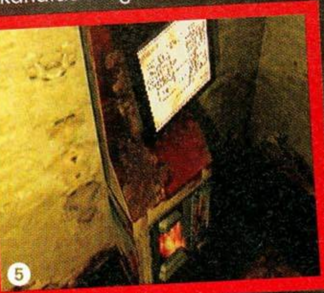


❶ Das Gen Labor der Firma UMBRELLA ❷ Dieser Hai wurde „trockengelegt" ❸ Ein Reminiszenz an Alien? ❹ Jill stößt auf agressive Killerwespen ❺ Diesen Kamin sollte man anzünden

fesselt vor allem durch einen brillanten Soundtrack, phantastische Grafiken und mit einer ausgereiften Benutzerführung. Die Rätsel sind durchweg logisch zu lösen, und jeder Freund des gepflegten Grusels, der Geschichten aus der Gruft ohne spontanes Erbrechen genießen kann, wird es vergöttern. Die hiesigen Sittenwächter sollten sich, bevor sie blind zum Rotstift greifen, eingehend mit dem Spiel befassen und hoffentlich erkennen, daß im Vergleich zu einschlägigen Indexkandidaten gekonnt







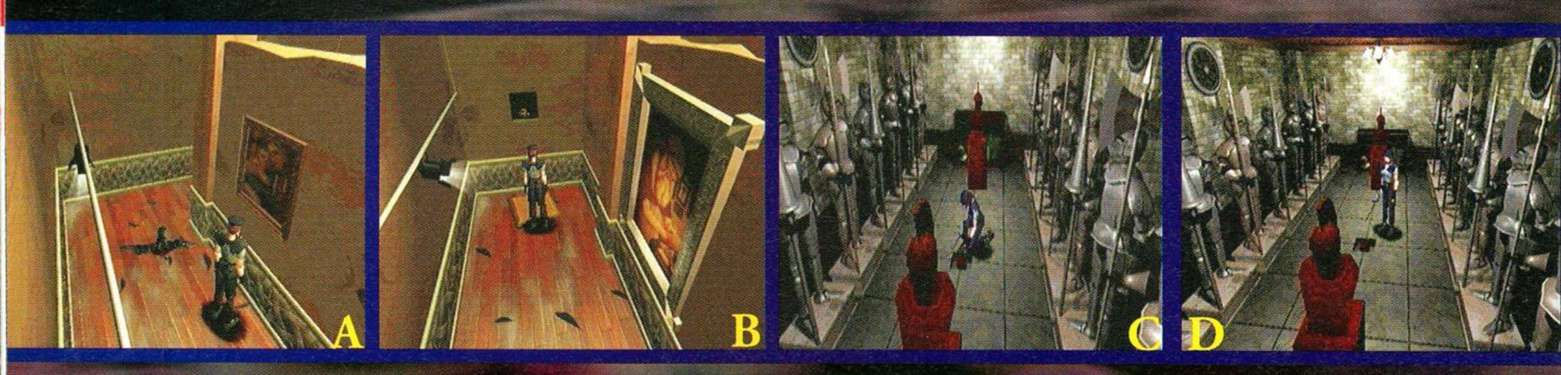
sollte man sich nicht abschrecken lassen. Ich sehe in Resident Evil ein Schlüsselspiel, welches die Diskussion um gewaltverherrlichende Videospiele in neue Bahnen lenken müßte. Ähnlich wie bei Horror- und Actionfilmen unterscheidet man zwischen handlungsbezogener Gewalt und sinnlosem Gemetzel. Außerdem ist ein Bewertungsgesichtspunkt, ob das Blutvergießen das primäre Element des Spieles darstellt. Des weiteren muß man die Frage stellen: Richtet sich die Gewalt gegen Menschen?

Resident Evil ist ein Adventure-Spiel mit vereinzelten Gewaltelementen, die vorwiegend gegen Fabelwesen wie Riesenspinnen, Froschwesen, mutierte Haie oder eben Zombies gerichtet wird. Im Vordergrund des Interesses befindet sich das Kombinieren und Einsetzen von Gegenständen und weniger das Abschlachten klassischer Horrorfiguren, mit denen jedes Kind wahrscheinlich schon konfrontiert wurde. Resident Evil mit Gewalt und dem Thema „ Die Risiken biologischer Waffen" umgegangen wurde. Meiner Meinung nach für Jugendliche ab 16 Jahren absolut unbedenklich. Übrigens: Die japanische Originalfassung ist im Gegensatz zur Euro-Fassung minimal blutiger. Einige der absoluten Hardcore-Szenen wurden für die Amerikaner etwas beschnitten. Beispielsweise sieht man den halbangefressenen Schädel eines toten Soldaten aus der Hand eines Zombies fallen, als dieser beim Dinieren gestört wird. Allerdings hat man als Nichtjapaner beim Bilderrätsel, eines der ersten Rätsel, keine Chance. Und man verzichtet natürlich auf das Lesen sämtlicher Textfiles, weshalb die Rahmenhandlung und wichtige Lösungshinweise verlustig gehen. Zudem wurde der allgemeine Schwierigkeitsgrad in der englischsprachigen Ausgabe etwas erhöht





SURVIVAL GUIDE RESIDENT EVIL



Wählt man Chris an Jills Stelle im Startmenü, erhöht sich der Schwierigkeitsgrad und diverse Handlungsstränge verlaufen anders. Die folgenden Tips beziehen sich auf ein Spiel mit Jill:

Allgemeine Hilfen:

Verschwendet keine Munition! Die Spinnen und die kleinen Schlangen bspw. haben die Angewohnheit, immer wieder aufzuerstehen. Versucht sie einfach zu umlaufen.

Untersucht alle Möbelstücke und versucht sie zu bewegen. Oft befinden sich nützliche Gegenstände unter Glasvitrinen oder in den Regalen.

Verzweifelt nicht an verschlossenen Türen. Mancher Weg wird erst nach gewissen Fortschritten im Spiel frei.

Haushaltet mit Eurer Inventarkiste! Ihr solltet immer wissen, wo die nächste Kiste steht, da der Spieler nur acht Gegenstände mit sich herumtragen kann. Ständiges Ablegen und Aufstocken des Besitzes kann auf Dauer nerven.

1. Die vier Holzsymbole

A Auf der Brüstung über dem Raum mit der Standuhr befindet sich eine Steinstatue. Schiebt diese durch die Öffnung im Geländer, damit sie auf den Boden fällt. In den Trümmern findet Ihr einen blauen Rubin. Damit geht man in den kleinen Raum mit dem Tigerkopf an der Wand. Benutzt nun den Stein mit dem Tiger.

B In einem Raum im Erdgeschoß hängen sieben Bilder an der Wand. Nachdem Ihr die Vögel in die ewigen Jagdgründe befördert habt, beschäftigt Ihr Euch mit den zwei hinteren Bildern an der ersten Wand (1, 2) und den vier Bildern an der nächsten Wand (3-6). Die Reihenfolge lautet: 2. Bild=1, 4. Bild=2, 5. Bild=3, 3. Bild=4, 1. Bild=5, 6. Bild=6. Danach klickt man das hinterste Gemälde in der Galerie an.

C Hinter einer großen grünen Tür im ersten Stock befinden sich Ritterrüstungen, zwei Steinstatuen und eine Vitrine. Am Boden seht Ihr zwei Gitter und einen Schalter. Schiebt die beiden Statuen auf die Gitter und drückt den Schalter.

D Ebenfalls im ersten Stock liegt ein sterbender Soldat am Boden, vergiftet von einer Schlange. Hinter der übernächsten Tür findet Ihr das zugehörige Reptil. Gelingt es Euch, das Monster in die Flucht zu schlagen, bekommt Ihr das vierte Symbol.

2. Der Hai

Verschwendet keine Munition auf den großen weißen Hai in den Gewölben unter dem Garten. Begebt Euch einfach in einen der Nebenräume und drückt den Hebel an der Wand. Das Wasser fließt ab und der Hai zappelt hilflos am Boden.

3. Der Wasserfall

E Im Garten befinden sich zwei Lastenaufzüge. Einer läßt sich nicht benutzen. Sucht, nachdem Ihr die Riesenpflanze im Gewölbe getötet habt, nach einer Batterie im Haus. Diese paßt in die Öffnung neben dem Lift. Schließt zuvor die Schleuse des Gewässers. Wenn Ihr nun in den hinteren Teil des Gartens geht, fließt der Wasserfall nicht mehr...

4. Die Bücher

Im Laufe des Spieles findet Ihr ein rotes und ein blaues Buch. Betrachtet die Bücher und dreht sie im Menü, bis sie aufspringen. Im Inneren befinden sich zwei Münzen. Diese paßt Ihr an den Ecken des Brunnens im Hinterhof ein. Nun geht es zum Finale in den Untergrund.

5. Die Paßwörter

Logt Euch in den UMBRELLA-Computer mit JOHN ein, tippt dann ADA. Um das zweite Stockwerk freizuschalten benutzt man das Wort MOLE.









CHORO Q

ANDREAS BINZENHÖFER • STEPHAN GIRLICH

Mit 220 mph rase ich in meinem beinahe endlos getunten VW Käfer auf die tückische Linkskurve zu, ich bremse kurz an und drehe blitzschnell an meinem NeGcon-Pad,...

... doch leider tut sich überhaupt nichts, und mein Käfer zeigt mir, wie man Mauern geschickt zur Vollbremsung nutzen kann. Ein kurzer Blick in die Anleitung und mein Verdacht hat sich bestätigt: Takaras Rennspieldebüt läßt sich nicht mit analogen Pads bzw. Lenkrads spielen. Schade!

Motivation pur

Choro Q ist eines dieser Rennspiele, die durch versteckte Strecken, Autos usw. zu motivieren wissen. So stehen zu Beginn sechs Fahrzeuge zur Verfügung, mit denen drei Strecken im Zeittraining und als Einzelrennen bestritten werden können. Nach dem Erreichen gewisser Ziele (z.B. Grand Prix-Siege) läßt sich die Anzahl der Trainingsstrecken auf zwölf erweitern, von denen neun auch als Einzelrennen fahrbar sind. Zusätzlich erhält man noch die Möglichkeit an einer kompletten Weltmeisterschaft teilzunehmen. Viele Siege bringen selbstverständlich viel Geld, und das steckt man gerne in seinen Wagen. Die Flitzer lassen sich nämlich in acht Kategorien wie z.B. Reifen oder Getriebe mächtig tunen. Wer im Verlauf des Spieles mit seiner Karosserie unzufrieden wird, kauft sich eine von 24 anderen, oder läßt sich seine alte nach Herzenslaune umspritzen. Neben dem eben beschriebenen Arcade-Modus gibt es noch einen Time Trial, in dem auf sechs Strecken mit sechs nichttunbaren Straßenkreuzern Rekorde aufgestellt werden können. Zur Freude aller Rennspieler gibt es sogar einen Split Screen Mode, der es ermöglicht, auf ebenfalls sechs Strecken harte Duelle zu veranstalten. Als Bonbon läßt sich hier sogar ein in Arcade individuell getuntes Gefährt laden.

Fahren wie Damon Hill

Choro Q hätte ein richtiges Topspiel werden können, wäre da nicht die arg gewöhnungsbedürftige Steuerung. Die Rennwagen lassen sich nur sehr träge fahren und lenken nicht richtig in die Kurven ein. Mit der Zeit und dem nötigen Tuning bekommt man die Kisten schon bedeutend besser um die Ecken - vor allem durch anfangs schwer kontrollierbare, da sehr empfindliche Drifts, die das Gefühl vermitteln, daß Choro Q eher auf analoge Pads ausgelegt ist. Dank zwölf fahrbarer Strecken verzeiht man auch mal die ein oder andere Grafikschwäche. Alles in allem eignet sich Choro Q also hauptsächlich als nette Abwechslung für Rennspielfreaks, die Klassiker wie Ridge Racer oder wipEout mittlerweile einhändig im Schlaf beherrschen.



System:	PlayStation
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2
Level:	12
Besonderheiten:	Memory Card
Hersteller:	Takara
Entwickler:	Takara
Testmuster:	Flying Arts
Veröffentlichung:	Import
Ca. Preis:	K.A.



Killing Zone

PHILIPP NOACK • STEFAN HELLERT

Vor langer, langer Zeit hatte eine Firma namens Naxat Soft auf der PC-Engine zwei überaus erfolgreiche Flipperspiele programmiert, Alien Crush und Devil's Crush. Heute ist mit einem Pinball allerdings keine müde Mark mehr zu verdienen, weshalb sich besagte Company dem 3D-Prügelspiel-Genre zuwandte...

KILLING ZONE

System:	PlayStation
Genre:	Beat'em Up
Spieler:	1-2
Level:	7
Hersteller:	Naxat Soft
Entwickler:	Naxat Soft
Testmuster:	Flying Arts
Veröffentlichung:	Import
Ca. Preis:	K.A.

Schlecht geklaut...

Vorteilhaft für einen Abkupferer wie Naxat Soft, daß sich bereits qualitativ hochwertige Software wie Tekken oder Virtua Fighter auf dem Markt befand, als man mit der Arbeit an dem eigenen Produkt begann. Den Einfluß dieser beiden Klassiker merkt man Killing Zone jedenfalls deutlich an. Schlag- und Trittvarianten lassen sich durch mehrmaliges Drücken der jeweiligen Taste zu ganzen Schlagserien ausbauen, ein zu Boden geschleuderter Gegner kann durch einen Sprung zusätzlich getroffen werden, und eine Replay-Funktion zeigt den kampfentscheidenen Kick oder Punch nochmal in Zeitlupe. Bei den Fightern war man nicht ganz so kreativ wie die Konkurrenz: Killing Zone bringt es gerade mal auf sieben Figuren. Gush der Werwolf legt sich besonders gern mit der Dark Fairy Sherry an. Der stierköpfige Minotaurus Batch zieht mit seiner riesigen Axt bevorzugt dem Frankenstein-Verschnitt Drake einen Scheitel, und die Mumie Rem hatte schon das ein oder andere Hühnchen mit dem Gorgon Karla zu rupfen. Wer aufmerksam mitgezählt hat, stellt spätestens jetzt fest, daß das erst ein halbes Dutzend macht. Der siebente Kämpfer Kal hat keine Haut mehr auf seinen Knochen, seit Spinal sind Skelette nämlich zweikampftauglich.

...ist ganz verloren!

Killing Zone könnte ein echter Hit sein, wenn die Hintergrundgrafiken nicht so schrecklich einfarbig, einfallslos und unglaublich häßlich wären. Wenn sich die Charaktere nicht so furchtbar abgehakt, flackernd und träge über den Bildschirm bewegen würden. Wenn sich die Computergegner nicht so unglaublich dumm immer und immer wieder mit derselben Taktik überlisten ließen (fünf Schritte zurück, seitliches Ausweichen bis in den Rücken des Gegners, ein kurzer Tritt, Ring Out!). Wenn sich die Replay-Funktion auch mal etwas näher als fünf Kilometer an das aufgezeichnete Geschehen heranwagen würde. Wenn sich die Tritte und Schläge nicht teilweise wie das Getrommel auf eine Blechtonne anhören würden. Wenn...



TEKKEN 2

GAME OF THE MONTH

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN • STEPHAN GIRLICH

Oft fragen PlayStation-Besitzer nach einem hochklassigen Prügelspiel für ihre Konsole: „So gut wie der beste Automat in der Spielhalle sollte es sein, mit massig Kämpfern und unzähligen Moves. Einen tollen Sound und eine perfekte Präsentation müßte es auch haben, kann es das geben?"











Die Antwort kommt postwendend: „Nehmen Sie doch Tekken. Und wenn Sie noch mehr Kämpfer, noch bessere Spielbarkeit, tolle Spielmodi und Renderfilmchen bis zum Abwinken suchen, dann greifen sie zu Tekken 2 -das mit der neuen Beat´em Up-Formel für noch mehr Spielspaß... „

Bevor ich komplett in die Niederungen der Waschmittelwerbung abrutsche, erkläre ich lieber, warum Tekken 2 eben nicht nur eine Fortsetzung des Erfolgstitels darstellt, erschaffen um doppelt abzusahnen, sondern selbst Besitzern des ersten Teils keine Chance läßt, an dieser CD vorbeizukommen. Schon im Auswahlmenü wird man von der Flut der Neuerungen schier erschlagen. Das innovative Übungsprogramm für lernwillige Streiter, genannt Practice Mode, würde jedem Genrekollegen zur Ehre gereichen. Da man im Regelfall seinen Lieblingskämpfer perfekt erlernen möchte, braucht man genügend Freiraum, um alle Moves auszuprobieren. Zu diesem Zweck greift man sich einen Sparringspartner aus dem reichhaltigen Angebot. Auf ihn kann man stundenlang einprügeln, und als besonderer Service wird jeder Tastendruck am unteren Bildrand angezeigt. Pausiert man das Spiel, besteht die Möglichkeit, die vorhandenen Tastenkombination der Spielfigur auf dem Bildschirm nachzuschlagen.



System:	PlayStation
Genre:	Beat'em Up
Spieler:	1-2
Level:	25 Kämpfer, 3 Schwierigkeitsstufen
Besonderheiten:	Memory Card,
Hersteller:	Sony
Entwickler:	Namco
Testmuster:	Flying Arts
Veröffentlichung:	Import
Ca. Preis:	K.A.

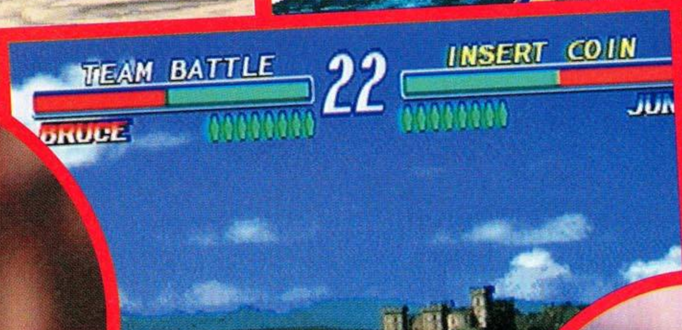
Von Dinosauriern, Engeln und Känguruhs

Der klassische Arcade-Mode erinnert stark an den bekannten Vorgänger. Spielt man Tekken 2 mit einem der zehn Akteure, die nach dem Einschalten zur Verfügung stehen, komplett durch, darf man seinen Zwischenendgegner als neuen Kämpfer begrüßen. Im Maximalfall kommen zehn weitere Fighter zusammen. Allerdings fehlen noch Kazuya, bekannt aus dem ersten Teil, hier der erste Endboss, der fantastisch in Szene gesetzte Devil, ein geflügelter Dämon -übrigens der erste Wettstreiter mit übermenschlichen Fähigkeiten- und ein mysteriöser 23.Anwärter auf die Tekken-Krone. Die Lösung ist relativ einfach: Über den Kickboxer Bruce kommt man an Kazuya, dieser öffnet den Weg zu Devil, und der wiederum ist der Schlüssel zum Känguruh Roger.
Doch damit gab sich Namco bei der Umsetzung des Coin-ops nicht zufrieden: Devil und Roger haben individuelle Alter Egos, sprich den Engel Angel und den Dinosaurier Alex. Allein der Anblick eines Velociraptors mit Boxhandschuhen ist ein wirklicher Genuß, ganz zu schweigen von den hinreißenden Animationen der gesamten Kämperriege, die letztendlich 25 Mitglieder aufweist. Im Survivor-Mode tritt man nacheinander gegen zufällig bestimmte Gegner an, wobei man die Blessuren der Vorkämpfe in die folgenden Matches mitnimmt. Der Team Battle Modegibt einem die Gelegenheit, bis zu acht Haudegen zu einer Mannschaft zusammenzustellen, die im K.O.-System gegen die gegnerische Truppe antreten; vor allem zu zweit ist dies ein









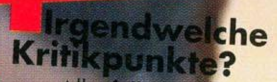
königlicher Spaß. Um das Thema „Modi" abzurunden, seien noch der VS. Mode und der Time Attack Mode erwähnt, in denen man Schaukämpfe abhalten oder nach möglichst schnellen Siegen streben kann.

Render-Wahnsinn

Obwohl das erste Tekken für PlayStation sechzehn Kämpfer zur Auswahl hatte, fanden sich nur acht individuelle Abspänne auf der CD. Doch auch dies wurde von Namco gnadenlos ausgereizt und aufgebohrt. Wirklich alle Charaktere bekamen dieses Feature spendiert, inklusive Alex und Angel! Die Filmchen von Kazuya, Law und Anna möchte ich besonders hervorheben, die ganze Bandbreite von Comedy über Action-Drama bis Erotik wird hier in wenigen Augenblicken abgedeckt.

Die hohe Kunst

Wie schon erwähnt, bedienen sich die Krieger ausschließlich ihrer individuellen Kampftechniken, die durchweg ohne jegliche Magie oder fantastische Einlagen auskommt (sieht man einmal von Angel und Devil ab). Die Moves des ersten Teils blieben erhalten, das Repertoire wurde lediglich aufgestockt. Obendrein wurden die Kämpfer grafisch überarbeitet und mit neuen Hintergründen versehen. Nach Blitzen oder Flackern sucht man weitgehend vergeblich, der wandelnde Grafikfehler Kuma aus Tekken 1 beispielsweise erstrahlt jetzt in neuem Glanz. Durch die Ergänzungen kristallisieren sich die spezifischen Techniken besser heraus. Martial Arts-Verfechter wie Baek oder Lei arbeiten vornehmlich mit Fußfeger-Kombinationen. Bruce, Alex und Roger gehören in die Kickboxer-Ecke, und die gesammelte Damenschaft verläßt sich auf handfeste Schlag- und Griffeinsätze. Dadurch werden auch die Defensiv-Taktiken klarer definierbar. Gegen King bzw. Armor King geht man in die tiefe Deckung und entrinnt somit den fiesen Schienbeintritten. Schwergewichte wie P.Jack, Jack oder Kuma hält man vornehmlich auf Distanz. Experten trainieren für die 10-Hit-Kombo oder perfektionieren den fatalen Superschlag, der über 50% der Lebensenergie abzieht.

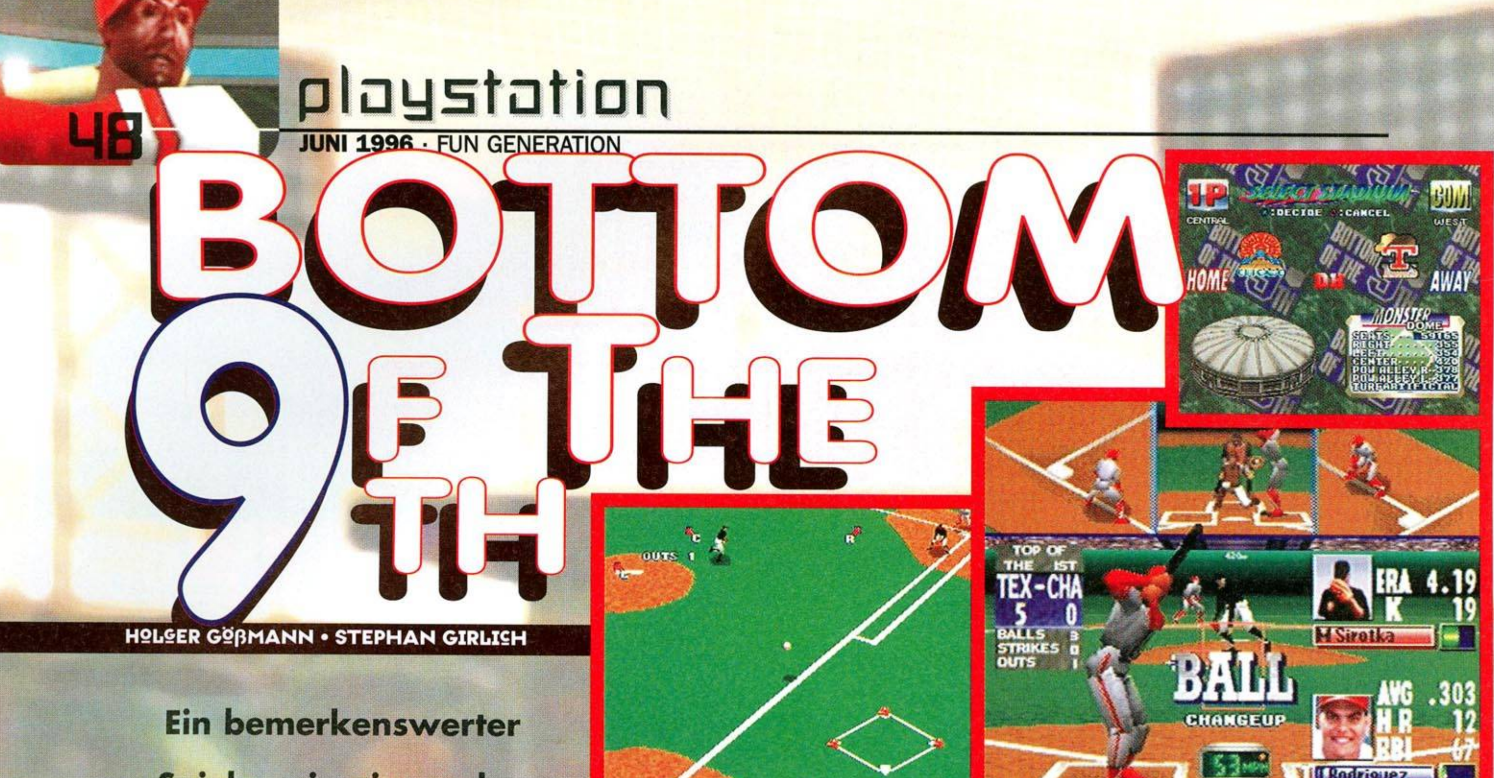


Irgendwelche Kritikpunkte?

Allenfalls die zweidimensionalen Hintergründe und die minimal eckige Grafik der Darsteller könnten ansatzweise als Mangel gewertet werden, doch wer sich schon an solchen Feinheiten stößt, wird wohl mit keinem Produkt glücklich. Halt, eine Sache haben wir vermißt: das lustige Spiel, um die Ladezeiten zu verkürzen, dafür wurde aber die Ladezeit als solche verringert. Und überhaupt: Wozu also Galaga zocken, wenn man Tekken 2 haben kann?



BOTTOM OF THE 9TH



HOLGER GÖßMANN • STEPHAN GIRLICH

Ein bemerkenswerter Spielzug in einem der besten Baseballspiele aller Zeiten schmückt das Cover von Bottom Of The 9th. Gregg Jefferies´ Slide um Texas Rangers Catcher Ivan Rodriguez herum war ein Highlight des All Star-Games ,94 in Pittsburgh.

Langsam, aber immer heftiger rüttelt Konami dank der XXL Sports Series am Thron von EA Sports. Zwar kann der Rendervorspann wegen der viel zu kantigen Objekte nicht so überzeugen, der Freiflug der Kamera über das Spielfeld vermag dagegen die rechte Stimmung schon rüberzubringen.

System:	PlayStation
Genre:	Sports
Spieler:	1-2
Besonderheiten:	Memory Card
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
Testmuster:	Flying Arts
Veröffentlichung:	Import
Ca. Preis:	K.A.

Freunde des Spiels mit Keule und Bases werden schon im Intro viele ihrer Lieblinge aus der Major League wiedererkennen. Offensichtlich waren aber nach Erwerb der Lizenzrechte für die Namen der Spieler die flüssigen Mittel erschöpft, denn auf die originalen Team- und Liganamen wurde verzichtet.

Realitätsnähe

...stand ganz oben auf dem Entwicklungsplan. Auffällig wirken die für viele Spieler unterschiedlichen Animationen, die Fachkundige sofort wiedererkennen dürften. Markante Bewegungsabläufe, wie Randy Johnsons Armhaltung beim pitchen, wurden den Polygonfiguren mit ins Spiel gepackt, was alleine schon ein Kaufgrund für das Silberscheibchen darstellt. Glücklicherweise jedoch wurde darüber das Gameplay und die Spielgestaltung nicht vergessen. Besonders die Schlagsteuerung, wenn auch etwas von der Modulversion von World Series Baseball abgeschaut, vermag zu beeindrucken. Der Spieler steuert ein Zielkreuz, das je nach Schlagfähigkeit des Batters unterschiedlich groß ist, versucht den Ball damit einzufangen und im richtigen Moment abzudrücken. Ebenfalls gelungen ist die Steuerung von Feldspielern und Läufern. Schwieriger wird es schon, wenn in Exhibition oder Season der Gegner zum Schlagen kommt. Die Pitch-Plazierung ist nämlich genau spiegelverkehrt zur Hauptansicht des Feldes, d.h. wenn der Spieler ein Pitch nach links werfen will, muß er nach rechts steuern: sehr gewöhnungsbedürftig.

Trotzdem! Nur für Fans

Bottom Of The 9th hat alles, was man von einem Baseballspiel erwarten sollte: gutes Handling, realitätsnahe Ergebnisse (dank vier verschiedener Schwirigkeitsgrade wird es selten zweistellig), Originalnamen und einen durchaus actionreichen Spielverlauf. Nichtsdestotrotz traf Konami Europe wohl die richtige Entscheidung diesen Titel hierzulande nicht zu veröffentlichen. Baseball wird bei uns, dank seines komplizierten Regelwerks, nicht so schnell Fuß fassen. Fans hingegen möchte ich einen Kauf stark ans Herz legen, denn es ist unbestritten das zur Zeit beste Konsolen-Baseball.





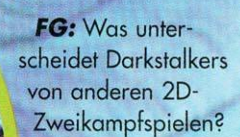
Anläßlich des Japan-Starts ihres neuesten Videospiels, Darkstalkers/PlayStation, sprach die bekannte und beliebte Videospiel-Aktrice Yuri Tanaka (Street Fighter 2, Fatal Fury 2) exklusiv mit Fun Generation.

PHILIPP NOACK • ANDREAS BINZENHÖFER

Im Gespräch mit Yuri Tanaka

Fun Generation (FG): Wie auch schon bei all Ihren vorangegangenen Projekten handelt es sich bei Darkstalkers um ein Beat'em Up, liegt Ihnen dieses Genre besonders am Herzen?

Yuri Tanaka (YT): Ja. Ich denke, daß mich mein Vater in dieser Hinsicht stark beeinflußt hat. In Japan ist er ein bekannter und geschätzter Kampfsportlehrer; er war es, der mich schon früh gelehrt hat, Körper und Geist durch Shokutan Karate in Einklang zu bringen.



FG: Was unterscheidet Darkstalkers von anderen 2D-Zweikampfspielen?

YT: Die gesamte Cast ist zunächst einmal ziemlich ungewöhnlich. Capcom hat sich dafür entschieden die populärsten „Monster" auf einer CD zu vereinen. Mein Charakter, die schottische Magierin Morrigan, tritt z.B. gegen einen Frankenstein-Clone, einen englischen Werwolf und einen transsylvanischen Vampir an, der übrigens von meinem Kollegen Kazuya Michima dargestellt wird. Er war zuvor unter anderem als Ryu in Street Fighter und als Ryo in Art of Fighting zu sehen. Ansonsten hat man



System:	PlayStation
Genre:	Beat'em Up
Spieler:	1-2
Level:	12
Besonderheiten:	QSound
Hersteller:	Virgin Interactive
Entwickler:	Capcom
Testmuster:	Flying Arts
Veröffentlichung:	Mai
Ca. Preis:	K.A.



sich bei der Produktion von Darkstalkers eher an die althergebrachten Tugenden des Genres gehalten.

FG: In Street Fighter 2 waren Sie die Chun Li, und in Fatal Fury 2 spielten Sie Mai Shiranui. Auch in Ihrer aktuellen Rolle



bekommt der Spieler viel nackte Haut zu sehen. Macht es Ihnen nichts aus, in der Branche den Ruf des vollbusigen Dummerchens zu haben?

YT: (schmunzelt) Ehrlich gesagt, nein. Solange die Menschen, die mir am Herzen liegen, in der Lage sind, tiefer als bis zu dieser oberflächlichen Einschätzung zu blicken.

„Street Fighter Alpha, Darkstalkers und Vampire Hunter sind spielerisch ebenbürtig."

FG: Bereits vor einem Monat ist Vampire Hunter-Darkstalkers' Revenge, also der Nachfolger zu Darkstalkers, für den Saturn erschienen und noch einen Monat früher Street Fighter Alpha, wie schneidet Ihrer Meinung nach Ihr aktueller Titel verglichen mit diesen Spielen ab?

YT: Ich halte die angesprochenen Produkte für spielerisch ebenbürtig. Daraus folgt, daß ich, wenn überhaupt, eine Rangliste nach optischen und/oder akustischen Gesichtspunkten aufstellen würde. Mir persönlich gefallen die beiden Darkstalkers-Teile etwas besser, da sie einfach gegenüber Street Fighter den unverbrauchteren Charme besitzen.

FG: Haben Sie schon einmal darüber nachgedacht, einer dreidimensionalen Figur Leben einzuhauchen?

YT: Vor noch gar nicht allzulanger Zeit hätte ich beinahe einen Polygoncharakter gespielt. Die Rolle der Sofia in Tohshinden wurde dann aber an eine Kollegin vergeben. Grundsätzlich bin ich immer bereit, etwas Neues auszuprobieren, sobald also ein Angebot in dieser Richtung kommt und dabei die spielerische Qualität der meisten Capcom-Beat'em Ups erreicht wird, werde ich nicht nein sagen.

FG: Wie sehen Ihre Pläne für die Zukunft aus?

YT: Zunächst werde ich mich voll auf mein nächstes Projekt, Street Fighter Alpha 2, konzentrieren und anschließend meinen wohlverdienten Urlaub genießen.





Extreme Pinball

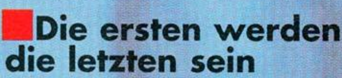

MARTIN WEIDNER • STEPHAN GIRLISH

21st Century Entertainment ist bei weitem nicht der einzige Entwickler, der sich fast ausschließlich Pinballsimulationen verschworen hat, nur machte Epic MegaGames bisher den PC-Markt unsicher.

Die Frage, ob sich Electronic Arts einen Gefallen getan hat diesen Titel für die PlayStation zu lizensieren sei dahingestellt, zumal Extreme Pinball wohlweislich ohne viel PR-Aufwand erschienen ist.

Die ersten werden die letzten sein

Die Geschichte wiederholt sich scheinbar. Extreme Pinball läßt nämlich Electronic Arts' Pinball-Debüt auf dem Mega Drive, Crüe Ball von anno ,92, anklingen. Der Kugellauf ist gleichermaßen wirklichkeitsfremd, flinke Stops mit den Flipperpaaren sind schwer zu bewerkstelligen und ab und zu scheint sich die Stahlkugel mehr mit sich selbst als mit dem Spielfeld zu beschäftigen. Eine isometrische Perspektive wäre gerade bei den vorliegenden, über mehrere Bildschirme scrollenden Tischen angebracht gewesen. Die gängige 2D-Ansicht jedenfalls leidet an den fast schon überladen wirkenden, in altbewährter Bitmapgrafik gehaltenen Tischen. Diese hinreichend bekannten Dilemmas haben die Entwickler mit der Möglichkeit, den Tisch mit einer Tastenkombination nach oben bzw. unten zu verschieben, erkannt. Weniger bekannt war ihnen wohl die noch sinnvollere Alternative ähnlich wie in Rarewares ausgedientem Pinbot auf dem NES die Flipperpaare mitscrollen zu lassen. Sei's drum, mit probaten Features geizt Extreme Pinball durchaus nicht: Bonusspiele auf dem LCD-Panel, ein zweites Flipperpaar, Combos, Tilts nicht nur nach oben, sondern auch nach links bzw. rechts, eine Startmöglichkeit mit wahlweise drei bis sieben Kugeln, insgesamt vier Tische (Urban Chaos, Monkey Mayhem, Medieval Knights, Rock Fantasy) und die üblichen Kugelfallen, Rampen, versenkbare Ziele, durchlaufende Lichter, Buchstabenräder, ... Das übliche halt, nichts weltbewegendes, um nicht zu sagen biedere Kost. Weshalb Electronic Arts nicht stattdessen einen 32-Bit-Remix ihres deutlich besseren zweiten Mega Drive-Flippers, Virtual Pinball, in Auftrag gegeben hat, bleibt die Frage. Vielleicht ging es darum möglichst als erster abzukassieren, vielleicht wiederholt sich die Geschichte aber wirklich und wir können noch mit einem PlayStation-Remake von Bill (Pinball Construction Set) Budges ,93er Virtual Pinball rechnen, inklusive Spielfeldeditor versteht sich - als kleine Entschädigung für das vermurkste Extreme Pinball!



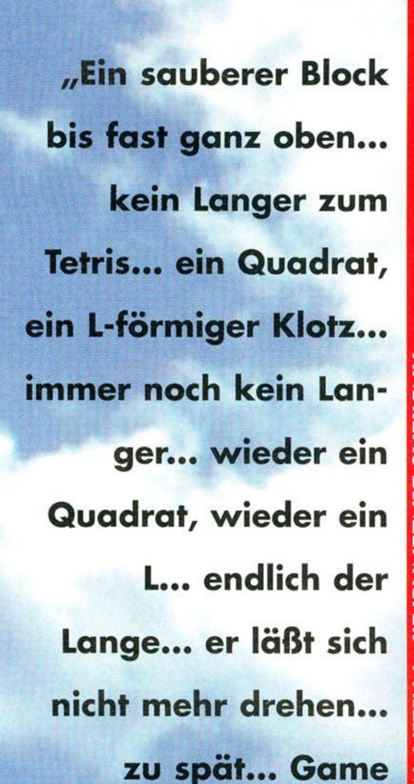
System:	PlayStation
Genre:	Geschicklichkeit
Spieler:	1-4
Level:	4
Umsetzungen	Saturn
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	High Score Ent., Epic MegaGames
Testmuster:	Electronic Arts, Theo Kranz Games
Veröffentlichung:	Erhältlich
Ca. Preis:	109,- DM







TETRIS X



„Ein sauberer Block bis fast ganz oben... kein Langer zum Tetris... ein Quadrat, ein L-förmiger Klotz... immer noch kein Langer... wieder ein Quadrat, wieder ein L... endlich der Lange... er läßt sich nicht mehr drehen... zu spät... Game Over"

(Auszug aus meinem allabendlichen Tetris-Alptraum)

ANDREAS BINZENHÖFER • PHILIPP NOACK

Über derartige Alpträume klagten bisher hauptsächlich Game Boy Besitzer, die, bereits tetrissüchtig, täglich mindestens vier Stunden mit dem Geniestreich des russischen Mathematikers Alexey Pajitnov verbrachten. Satte neun Jahre (!) nach der Erstveröffentlichung läßt Bullet-Proof Software auch PlayStation-Besitzer am Kult teilhaben.

Das Tetris der Generation X

Tetris X alleine ist in vier Schwierigkeitsstufen (easy, normal, hard, expert) spielbar. Nach wie vor fallen verschiedene Bausteine der Schwerkraft gemäß in eine Röhre. Der Spieler hat nun die Aufgabe, durch Drehen und Verschieben dieser Klötze möglichst viele komplette Linien zusammenzubasteln, die sich daraufhin in Luft auflösen. Das Spiel endet, wenn die schon abgelegten Steine den oberen Rand der Röhre überragen. Um das Spielprinzip interessanter zu gestalten, erhöht sich die Fallgeschwindigkeit der Steine alle zehn Linien und wechselt der Hintergrund alle 20 Linien. Richtig lustig wird Tetris aber erst im Zwei-Spieler-Modus, da hier die abgebauten Linien dem Gegner quasi von unten in die Röhre geschoben werden. Die Drei- und Vier-Spieler-Modi setzen dem Ganzen dann die Krone auf. Hier entscheidet der jeweilige Spieler nämlich selbst, mittels eines kleinen Männchens, das alle abgebauten Linien in Form von Symbolen sammelt, welchem Mitstreiter er sein Linienpaket zukommen läßt.

Wenig Tetris fürs Geld

Versteht mich nicht falsch, BPS bietet vom Ein-Spieler- bis hin zum Vier-Spieler-Modus eine erstklassige Tetris-Umsetzung, die vor allem im Mehr-Spieler-Modus wochenlangen Spaß garantiert. Für ein Spiel der nächsten Generation fehlt Tetris X allerdings eine ganze Menge. Schon die uralte Game Boy-Version hatte einen Abbaumodus und belohnte erfolgreiche Spieler mit dem Start einer Rakete oder Ähnlichem. Von den gerade mal vier anwählbaren Schwierigkeitsstufen lassen sich nur die ersten beiden richtig gut spielen, während die letzten beiden aufgrund ihrer Geschwindigkeit eher als Vorzeigegag dienen. Wer mit wenig, aber wirklich gutem Tetris fürs Geld leben kann, sollte zuschlagen, der Rest wartet wohl besser auf eine der sicherlich folgenden Versionen.

TETRIS X

System:	PlayStation
Genre:	Denkspiel
Spieler:	1-4
Level:	Entfällt
Besonderheiten:	Multi Tap
Hersteller:	Bullet-Proof Soft.
Entwickler:	Bullet-Proof Soft.
Testmuster:	Flying Arts
Veröffentlichung:	Import
Ca. Preis:	K.A.



PUZZLE BOBBLE 2

MARTIN WEIDNER • JULIAN OSSENT

Wer tritt zuerst von der Bühne ab? Bedacht peilen beide Spieler die sich unverdrossen herabsinkende Decke an, ein verbissenes Ringen um die verbliebene Fläche beginnt.

Umgeben wird das kribbelnde Geschehen nur von ständigen Klickgeräuschen der Abschußvorrichtungen und ab und zu aufblitzenden Feldern, wenn ein Spieler besonders viele Murmeln abgeräumt und dem anderen hinübergeschickt hat.

Das Spielprinzip ist nämlich beeindruckend unkompliziert: Der oder die Spieler visieren mit einem Geschütz Murmeln an der Decke des Bildschirms an. Jeweils zwei oder mehr von der gleichen Farbe getroffen, purzeln sie von der Decke herab. Kettenreaktionen heraufbeschwören und um-die-Bande-schießen gehen einem alsbald in





Puzzle Mode 1: Wer eine Gruppe gleichfarbiger Murmeln trifft, die bis zum oberen Bildschirmrand reicht, löst eine Kettenreaktion aus. *Puzzle Mode* 2: Der Stern läßt alle Kugeln der gleichen Farbe zerbersten, unabhängig davon, ob sie miteinander verbunden sind oder nicht. 3: Vs-Machine

Fleisch und Blut über. Die drolligen Charaktere aus der Bubble Bobble-Serie, allen voran die beiden kleinen Drachen Bub und Bob, aber auch ihre in den Kugeln verborgenen Gegenspieler, heben Puzzle Bobble 2 wohltuend vom kriegerischen Einerlei ab, ohne deshalb kitschig zu wirken. Ob jung oder alt, selbst Denkspiel-Muffel können sich ihrem anheimelnden Charme kaum entziehen.

Man vs. machine

Der Story-Modus wurde allerdings unnötig verkürzt. Die 100 Level des Vorgängers sind zu in A bis Z unterteilte, anwählbare Abschnitte zusammengeschrumpft. Wünschenswert wäre es gewesen, wieder sämtliche Level am Stück spielen zu können. Die Option, gegen die Konsole oder im Time Attack Mode um Bestzeiten zu streiten, ist in dieser Form ebenfalls nicht neu, genauso wie sich die „neuen", zum Teil nur anders verpackten Murmeln an einer Hand abzählen lassen.



Here comes a challenger

Zur Höchstform läuft Puzzle Bobble (2) erst im Zwei-Spieler-Modus auf. Hier wird mit harten Bandagen um das Terrain gerungen, und die Schadenfreude, einen Mitspieler durch sich aus heiterem Himmel auf dessen Bildschirm materialisieren Murmeln aus dem Konzept zu bringen, kann kein Computergegner der Welt aufwiegen; ein Party-Game, das nach wie vor zur ersten Riege der Denkspiele zählt, und in dem zu viele Features nur das gelungene Gameplay in Frage stellen.



System:	PlayStation
Genre:	Denkspiel
Spieler:	1-2
Level:	K.A.
Besonderheiten:	Memory Card
Umsetzungen	Geplant
Hersteller:	Taito
Entwickler:	Taito
Testmuster:	Flying Arts
Veröffentlichung:	Import
Ca. Preis:	K.A.

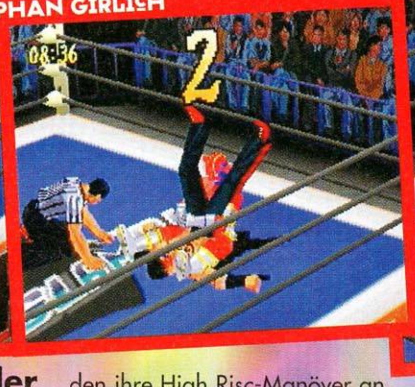




Fire Pro Wrestling

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN • STEPHAN GIRLICH





In der Januarausgabe gab es einen bösen Verriß für Humans Fußballspiel, jetzt versuchen sie sich an den eisenharten Wrestlern des Fire Pro Wrestling.

In dieser fiktiven japanischen Profiliga sind zehn Kämpfer unter Vertrag, die optisch an so manchen bekannten TV-Klopper erinnern. Je nach Statur und Herkunft vertreten sie stilistisch nahezu die gesamte Bandbreite des Sports, ein Hulk Hogan-Verschnitt zeigt kaum artistische Teile, sondern zermürbt den Gegner mit Kraftaktionen. Die japanischen Spitzenathleten wenden ihre High Risc-Manöver an und die Herren fortgeschrittenen Alters winden sich von einem Haltegriff in den nächsten. Die zu vergebenden Gürtel werden im Circuit-Mode errungen, hier findet ein Turnier quer durch die Liga statt, es können aber auch Einzelmatches vereinbart werden. Tag-Teams, Survivor Series, Rumbles etc. findet man nicht im Angebot. Dafür haben die Akteure eine Unmasse an komplizierten Manövern drauf, die je nach Situation über die vier Action-Buttons abgerufen werden. Es ist sogar möglich, den Gegner zu verhöhnen, diese Auswüchse prä-evolutionären Dominanzbekundens werden zumeist mit einem Schlag in den Unterleib, den Magen oder in die oberen Zahnreihen quittiert, da der triumphierend Jubelnde ca. 5 Sekunden ohne Deckung im Ring steht.

Schläge, die durch und durch gehen

Wieder einmal hat man das Gefühl, daß Human während der Entwicklung wohl die Kohle ausgegangen sein müßte. Warum sonst präsentiert sich ihr Wrestling-Spiel wie eine lieblos runtergespulte Betaversion? Es gibt nur eine Ringperspektive, die Kämpfer sind teilweise bös flackernde Polygon-Häufchen, die sogar der festen Materie trotzen können. Ringseile oder der Körper des Gegners stellen nicht immer ein Hindernis dar, oftmals fliegt ein im Harakiri-Flug befindlicher Fleischberg durch den erwartungsvollen Kontrahenten hindurch oder ignoriert die Abmessungen der Kampfarena. Die Bewegungen sind teilweise haklig und ruckartig, in technischer Hinsicht also unter aller Kanone. Deshalb behält man auch schlecht die Übersicht, geplante Manöver kommen so gut wie nie zustande und da keine Energieleisten enthalten sind, kommt der Ringgong fast immer überraschend. Für Hardcore-Fans nur bedingt geeignet.

System:	PlayStation
Genre:	Sports
Spieler:	1-2
Besonderheiten:	Memory Card
Hersteller:	Human
Entwickler:	Human
Testmuster:	Flying Arts
Veröffentlichung:	Import
Ca. Preis:	K.A.



True Pinball



MARTIN WEIDNER • STEPHAN GIRLICH

Pinball-Fans sind schon ein seltsames Volk. Während die einen an authentisch nachgebauten Originaltischen eine ruhige Kugel schieben, schwärmen die anderen von spielerischen Gags wie geistreichen Bonusrunden oder bizarren Endgegnern, die ihnen ein banaler Spielhallenflipper eben nicht bieten kann.

Ocean hat sich, wie so viele andere europäische und US-Publisher, mit True Pinball für die erste Klientel entschieden.

Fachmännisch

Dies allerdings erstaunlich gekonnt: der wirklichkeitsnahe Kugellauf, das sanfte Scrolling ohne vereinzelte Ruckler wie bei einigen 16-Bit-Titeln und nicht zuletzt die frei konfigurierbare Tastenbelegung machen schnell Lust auf mehr. „Mehr" im Sinne von einer isometrischen Spielfeldperspektive, wahlweise im hochauflösenden Interlaced-Bildschirmmodus, die trotz der grafischen Detailfülle sehr übersichtlich gestaltet ist, oder „mehr" im Sinne von der Aussicht den Tisch nicht nur, wie anderweitig üblich, nach oben kippen zu dürfen, sondern auch nach links bzw. rechts? Beides trifft auf True Pinball zu, aber auch die für Anfänger gedachte Möglichkeit mit bis zu sechs Kugeln ins Spiel einzusteigen, eine Multi Ball-Funktion oder Bonusspiele auf dem LCD-Display der vier Tische. Schade nur, daß die Geschwindigkeit der Stahlkugel und der Kugelabzug nicht variierbar sind und High Scores nicht auf Memory Card gesichert werden. Das Gameplay ist nämlich weit überdurchschnittlich. Mit etwas Übung lassen sich die Rampen, Kugelfallen, versenkbaren Ziele und blinkenden Buchstaben nämlich sehr gut ansteuern und reizvolle Combos, d.h. Schußkombinationen, die innerhalb eines bestimmten Zeitraumes ausgeführt werden müssen, gelingen immer öfter. Als Anspieltips empfehlen sich vor allem die Tische Babewatch und Vikings The Tales, Extreme Sports wurde als High Speed-Flipper angelegt und Law'n Justice erreicht ebenfalls nicht ganz die spritzige Spielbarkeit der beiden zuerst genannten Tische. Nichstdestoweniger wird Oceans Pinballsimulation ihrem Namen mehr als gerecht. Eingefleischte Dragon's Fury-Fans werden sich zwar mit Grauen abwenden, der „Rest" wird fast restlos zufrieden sein.

System:	PlayStation
Genre:	Geschicklichkeit
Spieler:	1-4
Level:	4
Hersteller:	Laguna
Entwickler:	Ocean
Testmuster:	Laguna
Veröffentlichung:	Mai
Ca. Preis:	109,- DM

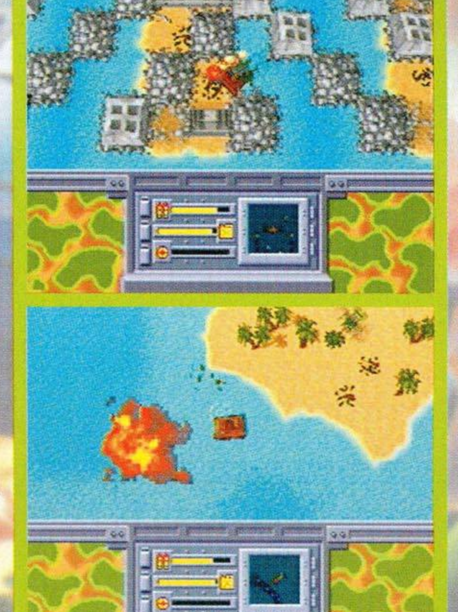




Return Fire

„Verhandlungen sind etwas für Weicheier!". Return Fire läßt deshalb lieber die Waffen sprechen. Zu Wagners Walkürenritt werden feindliche Geschütztürme, Gebäude und Lazarette in Schutt und Asche gelegt.

Das Spielprinzip ist denkbar simpel: Die Flagge des Gegners muß mittels eines kleinen Jeeps ins eigene Hauptquartier gebracht werden. Silent Software hat im Ein-Spieler-Modus vor die feindliche Fahne jedoch jede Menge Artillerie, Luftwaffe und widriges Gelände programmiert. Sobald sich zwei Spieler finden, arbeitet man auch noch gegen die Zeit, denn das menschliche Gegenüber wird natürlich versuchen so rasch wie nur irgend möglich in den Besitz des überaus wichtigen Stück Stoffs zu gelangen.



Die übliche Vorgehensweise

Zunächst sollte man mit einem Hubschrauber die Wege zu den Flag Towers auskundschaften und eliminieren. Sowie der genaue Standort des Banners klar ist, führt man mit einem Panzer oder einem ASV (Armored Support Vehicle) die kürzeste Strecke ab, schaltet sämtliche Geschütztürme aus und „ebnet" den Weg für den völlig schutzlosen Jeep.

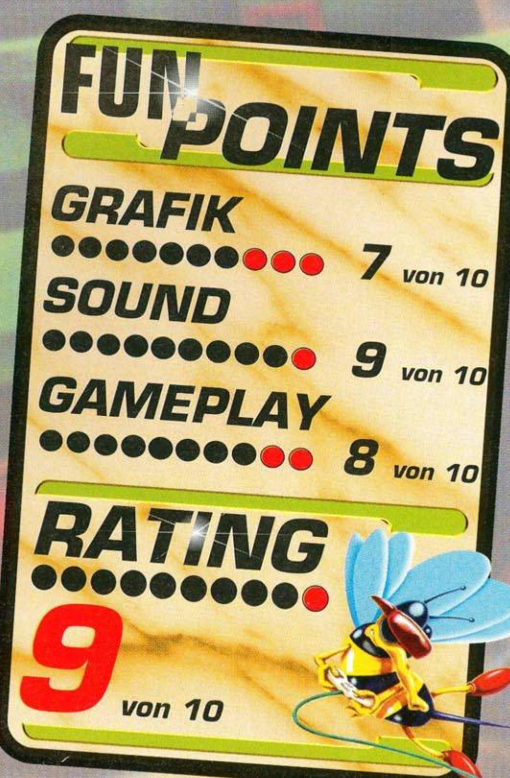
Two Player Only

Return Fire entfaltet erst mit einem menschlichen Mitspieler sein volles Spaßpotential. Nur dann werden die fiesesten Sabotageaktionen gestartet: Die eigene Fahne wird vermient, versteckt, und im Wasser versenkt, die wichtigsten Brücken gesprengt und dem Gegenüber am Hauptquartier mit einem voll bestückten ASV aufgelauert. Genau das macht den Reiz der CD aus, das überlegene Gefühl, wenn man mit dem Banner des Kontrahenten im Gepäck durch dessen Linien der „Heimat" entgegenrast und er nichts mehr dagegen unternehmen kann. Im Ein-Spieler-Modus unterhält die Materialschlacht einen deutlich kürzeren Zeitraum und vermag es nicht über den immergleichen Ablauf hinwegzutäuschen. Mit dem Panzer verfolgt man z.B. gegen die befestigten Geschütze diese Taktik: Sein entscheidender Vorteil liegt darin, daß er aus seinem drehbaren Rohr feuern und gleichzeitig fahren kann. Da die Waffensysteme dem eigenen Kettenfahrzeug folgen, nehmen sie sich einerseits gegenseitig aufs Korn, andererseits werden sie noch durch die Bordkanone getroffen. Die riesige Anzahl von Missionen wird so etwas relativiert. Über jeglichen Zweifel erhaben, ist der phänomenale (klassische) Soundtrack.





System:	PlayStation
Genre:	Shoot'em Up
Spieler:	1-2
Level:	100+
Besonderheiten:	Memory Card, Paßwort, Dolby Surround
Umsetzungen	Saturn, Jaguar CD
Hersteller:	Warner Interact.
Entwickler:	Silent Software
Testmuster:	World of Games
Veröffentlichung:	Juni
Ca. Preis:	109,- DM





NBA Live 96

Stars & Stripes! EA Sports hätschelt B-Ball-Fans mit einem umfassend recherchierten und souverän aufbereiteten Almanach der NBA. So werden die Spieler-Ratings und -Statistiken in 15 Kategorien aufgeschlüsselt, jeder Korbleger mit einem digitalisierten Bildchen bedacht und selbst die Home Courts der Teams mit in NBA Live 96 einbezogen.

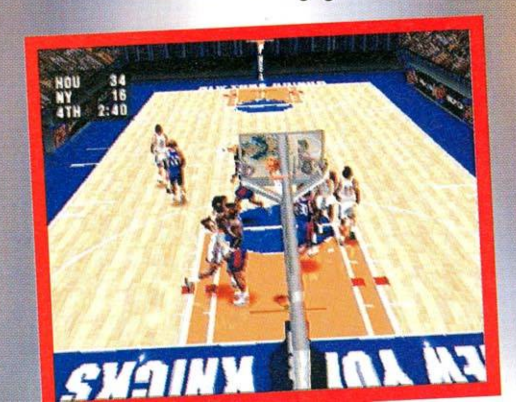
MARTIN WEIDNER • JULIAN OSSENT

Classic II-Kamera: Früher oder später kehrt man, den 15 Perspektiven zum Trotz, auf eine der klassischen Perspektiven (im Bild: Classic II) zurück.

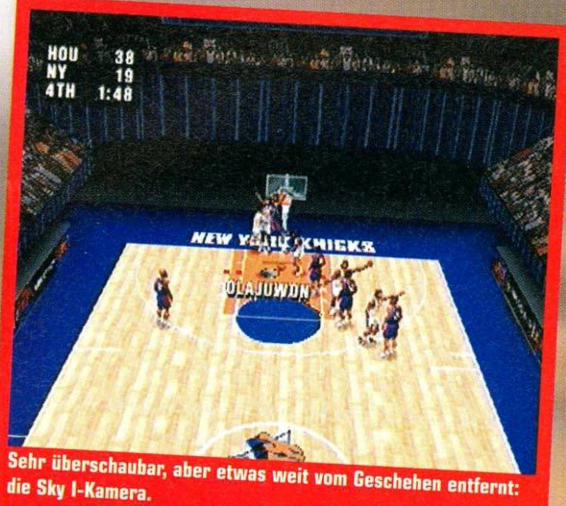
EA Sports huldigt wie kaum ein anderer Publisher den Größen der amerikanischen Profiliga und wird ihrer Devise „If it's in the game, it's in the game" hier wieder mehr als gerecht.

Praxisnah

Team Roster und Spielplan entsprechen der '95er/'96er Saison, einschließlich der beiden Erweiterungsteams Toronto und Vancouver. All Star-Teams runden die Palette in den Exhibition- und den Season-Modi nach oben hin ab, während man vor allem in den Playoffs von der Möglichkeit Gebrauch machen sollte, Spieler aus anderen Teams einzubeziehen. Ein Editor für eigene Spieler fehlt, eine Tatsache, die sich nur dadurch verstehen läßt, daß sich EA Sports wohl etwas Spielraum für ein '97er Update offen lassen möchte, zumal dieses Feature in der PC CD-ROM-Version bereits enthalten ist! Offensive und defensive Sets lassen sich während eines laufenden Matches anwählen, und das Custom-Menü läßt mit insgesamt 13 Simulationsoptionen und Spielregeln keine Wünsche offen. Selbst an Feinheiten wie z.B. eine variable Shot Control wurde gedacht. In Manual ist die Trefferwahrscheinlichkeit nämlich allein den eigenen Fähigkeiten vorbehalten, wohingegen ein





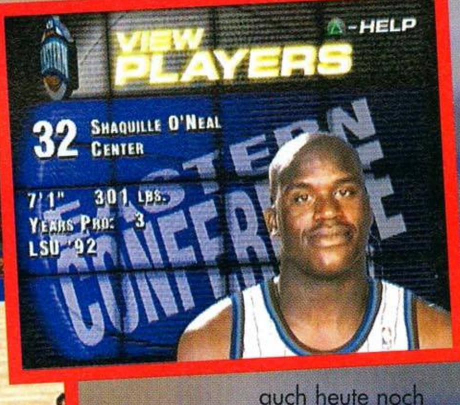


Sehr überschaubar, aber etwas weit vom Geschehen entfernt: die Sky I-Kamera.

erfolgreicher Dunk in Automatic mehr den Attributen und Statistiken des NBA-Vorbilds zuzuschreiben ist. Die Keep Scores Close-Option ist eher für den Arcade-Spielmodus gedacht.

Gewollt, aber nicht gekonnt?

Die 3D-Ansichten mit ihren dynamischen Kamerafahrten - hochtrabend „Virtual Stadium" genannt - sind fast ein einziger Trugschluß. Unter den 15 Perspektiven sind lediglich zwei, die Classic II- und die Sky I-Ansicht, übersichtlich. Ein eindeutiger Schnitzer sind die in 3D modellierten Animationen der Korbleger, die, aus einer kurzen Distanz betrachtet, recht grobpixelig werden. Sony Interactive definiert mit ihren mit Texture Mapping und Gouraud Shading überzogenen Polygonspielern in Total NBA '96 zur Zeit diesbezüglich den 32-Bit-Maßstab. EA Sports' Konkurrenzprodukt wirkt auf den ersten Blick wie eine um 3D-Ansichten angereicherte Version ihres Super Nintendo- und Mega Drive-Titels. Ganz so harsche Kritik wollen wir an NBA Live 96 aber dann doch nicht üben, denn das Gameplay entspricht weitgehend den auch heute noch den Ton angebenden 16-Bit-Fassungen. Im Simulation Mode ermüden Spieler spürbar, werden verletzt und scheiden wegen Fouls aus. Auswechseln ist hauptsächlich im dritten und vierten Quarter an der Tagesordnung, und die aufrufbaren Sets lassen sich sehr geschickt kombinieren. Wem die isometrische Perspektive in Fleisch und Blut übergegangen ist, kann vorzüglich taktische Spielzüge aufziehen. NBA Live 96 ist zweifellos ein sehr detailverliebtes Produkt, Total NBA '96 aber untermauert dessen nahezu makellose Spielbarkeit mit einem der PlayStation-Hardware würdigen Fundament. Es ist allmählich an der Zeit für eine völlig neu entwickelte NBA Live-Version, denn gerade dieser Punkt geht eindeutig an Sony Interactive.



Die Geschwindigkeit des Cursors im T-Meter richtet sich nach dem Freiwurf-Rating des jeweiligen Spielers.

Am Ende eines Matches werden die Team- und Player-Statistiken aufgelistet und der beste Spieler gekürt.



System:	PlayStation
Genre:	Sports
Spieler:	1-8
Besonderheiten:	Memory Card, Multi Tap, Dolby Surround
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Electronic Arts
Testmuster:	Electronic Arts, Flying Arts
Veröffentlichung:	Erhältlich
Ca. Preis:	109,- DM

FUN POINTS

GRAFIK	7 von 10
SOUND	7 von 10
GAMEPLAY	9 von 10
RATING	8 von 10

GRADIUS DELUXE PA

HOLGER GÖßMANN • MARTIN WEIDNER

Der Shooter Gradius (auch unter dem Namen Nemesis veröffentlicht) ist sicherlich den etwas älteren Spielern ein Begriff. 1985 veröffentlichte Konami die Automatenversion, 1987 die Version für das NES, die die Firma in aller Welt bekannt machte. Lange Zeit galt es als das beste Shoot'em Up, bevor R-Type von Irem seine Vormachtstellung übernahm.

Getreu der Firmenpolitik, die alten Klassiker auch auf die neuen Systeme umzusetzen, wurde jetzt in Japan Gradius Deluxe Pack veröffentlicht, das den ersten und zweiten Teil des Weltraumabenteuers umfaßt. Mit dem zweiten Teil ist allerdings nicht der inoffizielle Nachfolger Life Force (Salamander) gemeint, sondern das Original-Sequel Gofer. Die nichtssagende Hintergrundstory von erdbedrohenden Aliens und noch nie getesteten, die letzte Chance darstellenden Prototypen neuer Raumgleiter sei an dieser Stelle nicht näher beschrieben. Das horizontal scrollende Ballerspiel startet mit einem „nackten" Raumschiff und mehreren Angriffswellen von Aliens der schwächsten Sorte. Der noch etwas träge wirkende Fighter erhält nach jeder komplett abgeschossenen Angriffswelle eine rote Energiekapsel, die alsbald in der Power Up-Leiste unten im Bildschirm erscheint. Diese beinhaltet Speed Ups, Missiles (die Gegner am Boden erledigen), Double (Schuß nach oben), Laser, Option (Beiboot) und Shield. Für jedes aufgesammelte Power Up rückt der Cursor in der Leiste um eine Position vor. Steht er auf dem gewünschten Extra, wird dieses per Knopfdruck aktiviert; ein System, das auch in einem Ballerspiel viel Strategie und Taktik verlangt. Hin und wieder erscheint eine blaue Kapsel, bei deren Aufnahme alle Gegner vom Screen geblasen werden. Im zweiten Teil kann der Spieler anfangs sogar zwischen vier verschiedenen Leisten und zwei Schildern (Frontshield und Forcefield) wählen. Die sieben bzw. acht Level haben jeweils ein eigenes Gesicht. Von Vulkan- und Eislandschaften über die Osterinsel bis hin zu High Tech-Labors ist alles geboten.

Ruckeln?!

Natürlich durfte bei der Neuauflage eines Klassikers niemand ein technisches Wunderwerk erwarten, doch nach dem Einschalten wird mit einem Rendervorspann allererster Güte ein visuelles Schmankerl präsentiert. Mit derart hochgeschraubten Ansprüchen

in das eigentliche Spiel gehend, wird man jedoch schnell wieder auf den Boden der Tatsachen zurückgeholt. Nostalgie ist es, was bei Konami zählt, denn weder Grafik noch Sound wurden überarbeitet, und so stellt sich Gradius Deluxe Pack als 1:1-Umsetzung der damaligen Automaten dar. Das Gute daran ist, daß auch das Gameplay, das bis heute eines der besten im Shooter-Sektor geblieben ist, ebenfalls unverändert geblieben ist. Beim ersten Spielen fällt auf, daß die PlayStation und der Saturn bei vielen Sprites auf dem Screen in die Knie zu gehen scheinen. Doch weit gefehlt: Nach dem ersten Durchspielen von Gradius I erhält man den sogenannten No Wait-Modus, in dem man selbst bei brechend vollem Bildschirm mit normalen Speed weiterspielen kann - in Gofer ist dieser Modus im Optionsmenü direkt anwählbar.

Geschmackssache

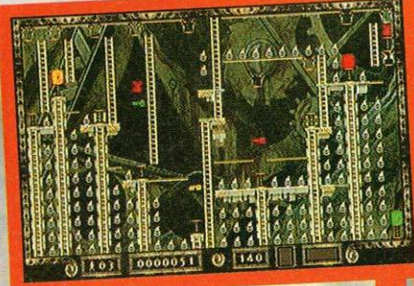
An dieser CD scheiden sich die Geister: von „genial, weil Klassiker" der Liebhaber bis zu „grausame Folter" der Grafikfetischisten reichen die Urteile. Deshalb ist es auch sehr schwer ein generelles Statement abzugeben. Fakt ist, daß Gradius nichts von seinem Reiz verloren hat und das Gameplay immer noch vorbildlich ist. Der einzige Vorwurf, der Konami wirklich gemacht werden kann, ist das Fehlen von Life Force auf diesem Sampler, was sicherlich möglich gewesen wäre. Technisch und spielerisch sind beide Versionen identisch. 2D-Shooter-Fans müssen die Import-Version kaufen, denn eine Veröffentlichung in Deutschland ist nicht geplant.



System:	PlayStation, Saturn
Genre:	Shoot'em Up
Spieler:	1
Level:	7 (Gradius 1), 8 (Gradius 2)
Besonderheiten:	Memory Card, Backup-Booster
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
Testmuster:	Flying Arts
Veröffentlichung:	Import
Ca. Preis:	K.A.



Lode Runner



GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN • MARKUS APPEL

Ich laufe. Es ist hinter mir. Ich weiß nicht, was es ist. Ich laufe. Ich kann nicht springen. Manchmal ist es, als würden meine Beine festkleben. Ich laufe. Es kommt näher.

Es gibt Spiele, die weniger wegen spektakulärer Grafik oder ausgefeiltem Levelaufbau Erfolg haben, sondern sie berühren einfach sensible Punkte im Unterbewußtsein. Tetris war so ein Fall, hier wurde der Ordnungstrieb des Menschen angesprochen. LodeRunner spielt mit der Angst vor dem unbekannten Häscher. In der Rolle eines Abenteurers, dessen Beweggründe nicht näher von Interesse sind, durchforstet man diverse Level, die jeweils vollständig auf dem Schirm dargestellt werden, nach Goldstücken. Einige rotgewandete Herren, die aus unerfindlichen Gründen in dem freundlichen Archäologen ein appetitliches Mittagessen sehen, verfolgen ihn auf Schritt und Tritt. Doch obwohl die eigene Spielfigur weder klettern noch springen kann, gibt es diverse Hilfsmittel, um sich zu verteidigen. Anfangs muß man sich mit dem Graben von Fallgruben begnügen, um die Feinde zu stoppen, später kommen Giftgas-Kanonen, Schleimpistolen oder Bomben hinzu. Glücklicherweise existiert kein Zeitlimit, man kann sich also ohne Hektik eine Taktik zurechtlegen. Ähnlich wie bei dem Klassiker Lemmings, kristallisiert sich schnell ein gangbarer Lösungsweg heraus. Die Gegner sind so plaziert, daß man meist um Haaresbreite davonkommt, trotzdem empfiehlt sich permanentes Zwischenspeichern.

Wie damals...

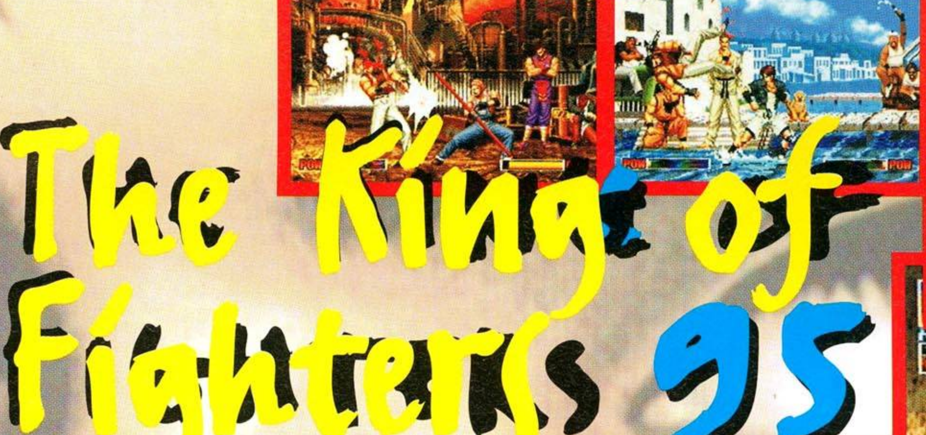
1983 schon begeisterte die simple Idee schon Heerscharen von Homecomputer-Zockern. Genau wie damals enthält LodeRunner einen Construction-Kit, mit dem man eigene Abschnitte fabrizieren kann. Auch an das Spiel zu zweit wurde gedacht, man braucht noch nicht einmal einen Split-Screen. Sicherlich sind die Grafiken alles andere als aufder Höhe der Zeit, doch nur wenige werden in der Lage sein, sich dem Charme des altehrwürdigen Spiels zu entziehen. Bisher ist die japanische Importversion erhältlich.



System:	Saturn
Genre:	Strategie
Spieler:	1-2
Level:	75+
Besonderheiten:	Construction-Kit
Hersteller:	Pressage
Entwickler:	Douglas E. Smith Patra
Testmuster:	Flying Arts
Veröffentlichung:	Import
Ca. Preis:	149,- DM

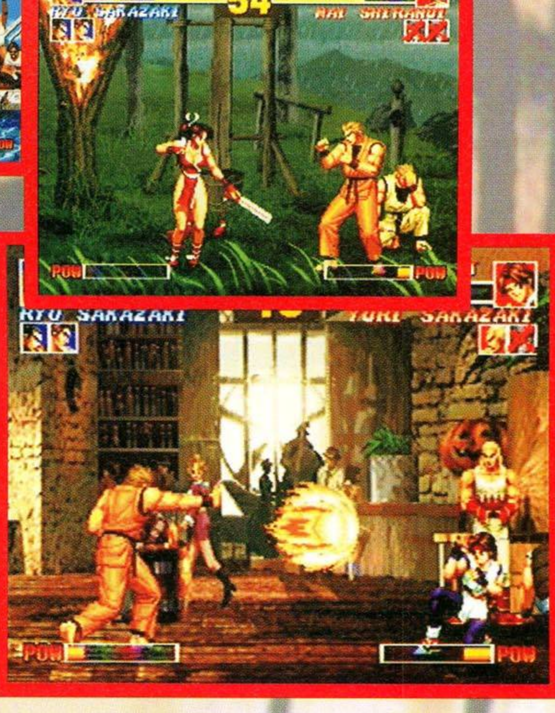


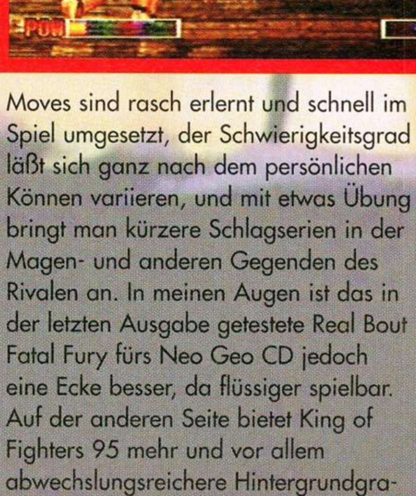




The King of Fighters 95

PHILIPP NOACK • STEFAN HELLERT





Was tun, wenn die Absatzzahlen der eigenen Hardware rückläufig sind? Ganz einfach, man bedient andere Formate, um wenigstens mit Software den Firmenumsatz zu sichern. SNK geht genau diesen Weg und hat sich als Debüt-Titel das erfolgversprechende King of Fighters 95 ausgesucht.

Teamwork

...ist das Motto des gesamten Produkts. Das fängt bei der innovativen Kombination aus Modul und CD an und setzt sich bis ins Spieldesign fort. Ganze 24 Fighter stehen dem Spieler zur Auswahl. Sie sind jeweils zu Dreiergruppen zusammengefaßt, wobei es möglich ist, eigene Teams zusammenzustellen oder mit einem einzigen Kämpfer gegen die restlichen 23 anzutreten. Wer sich etwas in der Neo Geo-Prügelszene auskennt, wird viele bekannte Gesichter entdecken. The King of Fighters 95 diente als Sammelbecken für Charaktere aus Art of Fighting, Fatal Fury und Ikari Warriors: ob Ryo Sakazaki, Mai Shiranui oder Kim Kaphwan, alle beliebten SNK-Stars wurden mit auf die CD gepreßt. Wer also schon immer wissen wollte, ob Joe Higashi eine Chance gegen Robert Garcia hat, sollte sich dieses Beat'em Up genauer ansehen. Wie bei den aktuelleren Street Fighter-Versionen befindet sich am unteren Bildschirmrand ein kleiner Balken. Er wird aufgefüllt, sobald gegnerische Special Moves, sei es gedeckt oder völlig offen, die eigene Figur treffen. Bei vollständig aufgeladener Leiste läßt sich eine Super Special Attack ausführen, die auch zur Verfügung steht, sobald der Energiebalken rot zu blinken begonnen hat.

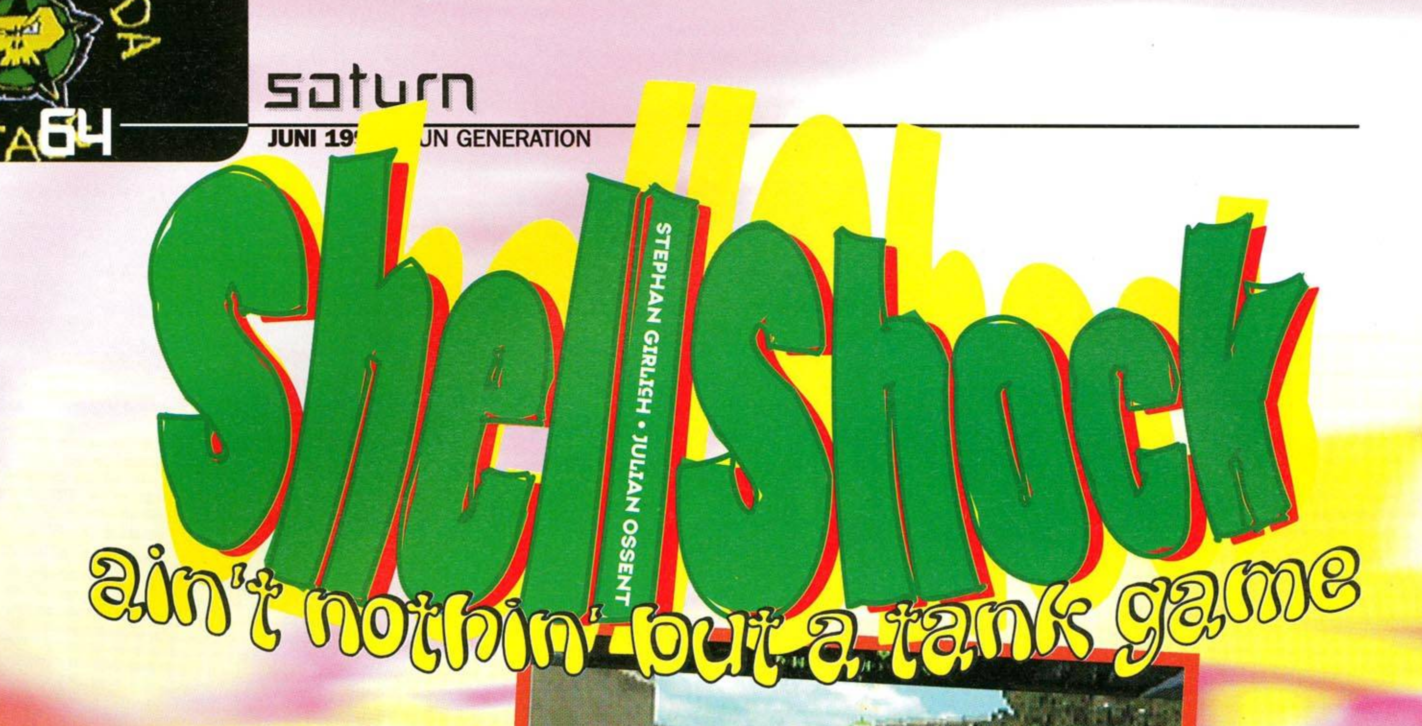
1:1

Bis auf die wesentlich kürzeren Ladezeiten handelt es sich bei der vorliegenden Saturn-Fassung von King of Fighters 95 um eine 1:1-Umsetzung des Neo Geo CD-Originals. Die Spielbarkeit bewegt sich auf gewohnt hohem SNK-Niveau. Alle Special Moves sind rasch erlernt und schnell im Spiel umgesetzt, der Schwierigkeitsgrad läßt sich ganz nach dem persönlichen Können variieren, und mit etwas Übung bringt man kürzere Schlagserien in der Magen- und anderen Gegenden des Rivalen an. In meinen Augen ist das in der letzten Ausgabe getestete Real Bout Fatal Fury fürs Neo Geo CD jedoch eine Ecke besser, da flüssiger spielbar. Auf der anderen Seite bietet King of Fighters 95 mehr und vor allem abwechslungsreichere Hintergrundgrafiken. Geschmacksache eben!



System:	Saturn
Genre:	Beat'em Up
Spieler:	1-2
Level:	9
Besonderheiten:	Backup-Booster
Umsetzungen	PlayStation, Game Boy
Hersteller:	SNK
Entwickler:	SNK
Testmuster:	Flying Arts
Veröffentlichung:	Import
Ca. Preis:	K.A.





Die britischen Entwickler Core Design scheinen eine besondere Vorliebe für kriegerische Action-Simulationen zu haben. Nach den Thunderhawk-Sequels für die 32-Bit-Konsolen zielt auch Shellshock auf ein Klientel, das mit diesem hochsensiblen Thema problemlos umzugehen weiß.

Das gesamte Geschehen wurde ins Jahr 1997 versetzt. Überall auf der Erde kriselt es: ob Bürgerkriege, Terrorismus oder Korruption - immer trifft es unschuldige Menschen. Dieser Ungerechtigkeit tritt eine im Untergrund agierende Söldnertruppe mit Namen „Da Wardenz" entgegen, bestehend aus fünf hochspezialisierten Kampfexperten. Auf Jackson Island in New York befindet sich das Hauptquartier in einer riesigen Lagerhalle.



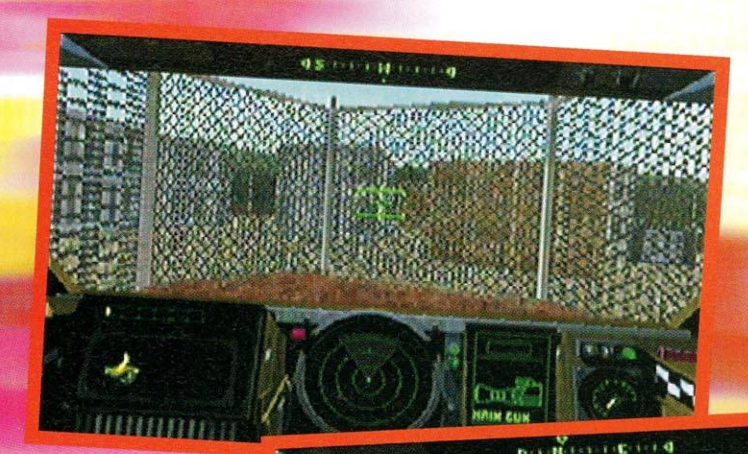
Alle für einen!

Der Spieler schlüpft in die Rolle von Holmes, der als Neuer die Gruppe in ihren Aktivitäten unterstützen soll. Die Aufgaben der anderen sind klar verteilt. Als geheimnisumwitterter Chef aus der Ferne, dessen wirkliches Ich erst nach der letzten Mission gelüftet wird, fungiert The Man. Dieser zieht die Aufträge an Land und informiert vor einer Mission über die Einsatzziele. In der Lagerhalle selbst hat Dogg-Tagg das Sagen, doch beschränken sich dessen Handlungen auf Sätze wie „Klappe zu und zuhören" oder nicht

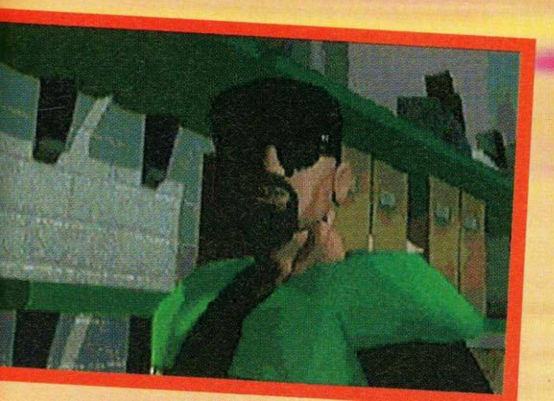


System:	Saturn
Genre:	Shoot'em Up
Spieler:	1
Level:	25
Besonderheiten:	Backup-Booster, Dt. Texte, Dt. Sprachausgabe
Umsetzungen	PlayStation
Hersteller:	CentreGold
Entwickler:	Core Design
Testmuster:	CentreGold
Veröffentlichung:	Erhältlich
Ca. Preis:	109,- DM



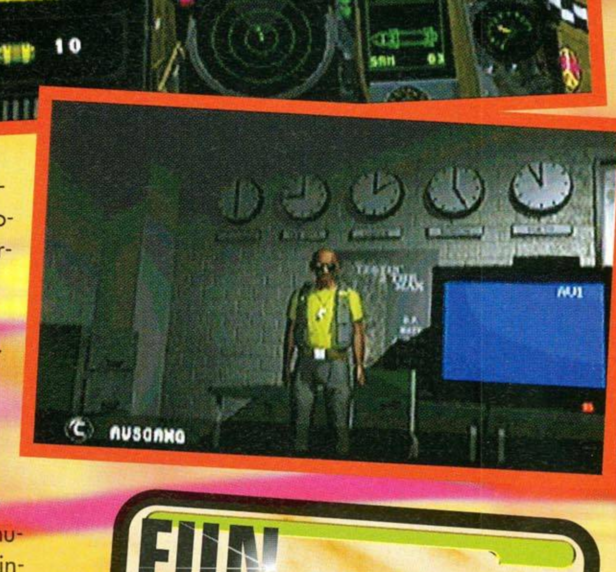


nachvollziehbare Rüffel für Holmes. Weitaus umgänglicher geben sich Earshot und Propps. Earshot weist während der Kampfsequenzen über Funk den richtigen Weg, Propps kümmert sich um die technischen Dinge und Upgrades des M13-Kampfpanzers. Vierter Mann im Bunde ist 9-1-1, kurz Nine genannt, der im Notfall aus der Luft ins explosive Geschehen eingreift. Zuguterletzt haben wir noch D-Tour, den eigentlichen Piloten des Predator-1, der mit seiner neuen Rolle als „Babysitter" anfangs höchst unzufrieden ist. Die Aufträge spielen an fiktiven Orten, sind aber jeweils mit einem realen Hintergrund behaftet. In Jugoslawien beispielsweise tragen drei konkurrierende Parteien einen Machtkampf auf Kosten der unschuldigen Bevölkerung aus, und in Afrika sind blutige Stammesfehden ebenfalls kein unbekanntes Thema. Die Einsatzziele sind unterschiedlicher Natur, der Spielablauf jedoch nicht. Vollkommen unabhängig davon, ob es gilt eine vorgegebene Anzahl von Gebäuden abzuschießen, Geiseln zu befreien oder Container mit Drogen einzusammeln, primär ist entscheidend, sich so gut wie möglich seiner gepanzerten Haut zu erwehren. Ausgestattet mit MG, Kanone und SAM (Luftabwehrraketen) versucht man der stetig steigenden Zahl von feindlichem militärischen Gerät wie Panzern, Hubschraubern oder MG-Stellungen Herr zu werden. Wie bei Thunderhawk werden auf einem Radar die Gegner als verschiedenfarbige Punkte gekennzeichnet, im Kompaß am oberen Bildschirmrand zeigt ein kleiner Pfeil die Richtung zum am nähesten stehenden Ziel. Für jede erfolgreiche Mission kassiert Da Wardenz einen gehörigen Batzen Geld, das für dringend benötigte Upgrades und die Reparatur des Predator-1 verwendet wird. Wichtigste Upgrades sind das Nachladekit und das Waffenkühlsystem, die jeweils eine deutlich höhere Schußfrequenz ermöglichen. Zwischenstände werden natürlich mittels Backup-Booster festgehalten, Continues sind Fehlanzeige.



Eines für alle?

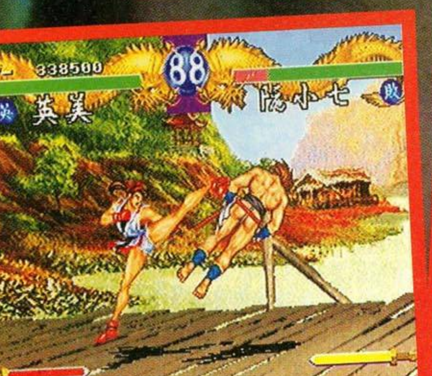
Hier ein eindeutiges NEIN. Im Gegensatz zu Thunderhawk kann Shellshock nicht hunderprozentig überzeugen. Für das anvisierte Klientel zwar durchaus ein interessanter Titel, für die breite Masse aber mit ziemlicher Sicherheit nicht. Die Missionen sind sich insgesamt alle viel zu ähnlich, als daß man von spielerischer Abwechslung sprechen könnte. So sackt spätestens nach dem zehnten Einsatz die Motivation unaufhaltsam und kontinuierlich in den Keller. In grafischer Hinsicht stören die durchweg ebenen Landschaften und das riesige Cockpit, das über die Hälfte des Screens für sich in Anspruch nimmt. Kein Wunder also, daß die so auf ein Minimum reduzierten Szenerien absolut flüssig scrollen. Grundsätzlich lobenswert ist die Idee, das Drumherum in der Lagerhalle mit Computeranimationen, Hip Hop-Design und etwas Story aufzupeppen. Doch statt auf Interaktivität im Stile von Wing Commander zu setzen, ist der Spieler zum bloßen Zuhören verdammt, was bei den meist höchst langweiligen und hölzernen Dialogen nicht unbedingt die reine Freude ist. Shellshock ist unterm Strich technisch sehr solide, spielerisch ansatzweise durchaus gelungen, verbrät eine höhere Wertung letztendlich aber durch die etwas lieblose und steril wirkende Aufmachung.

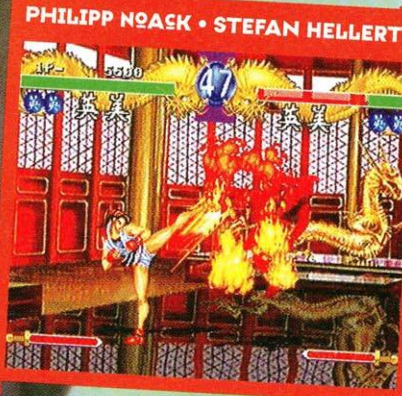




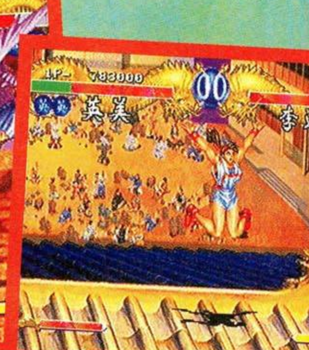
FUUNSAIKI

PHILIPP NOASK • STEFAN HELLERT









Aufmerksame Saturn-Zeitgenossen erinnern sich vielleicht noch an ein japanisches Import-Prügelspiel namens Suiko Enbu von Data East. Sowohl optisch als auch spielerisch bot es kaum mehr als Mittelmaß. Fraglich, ob der vorliegende Nachfolger dahingehend Boden gutmachen kann!



System:	Saturn
Genre:	Beat'em Up
Spieler:	1-2
Level:	14
Besonderheiten:	Backup-Booster
Hersteller:	Data East
Entwickler:	Data East
Testmuster:	Flying Arts
Veröffentlichung:	Import
Ca. Preis:	K.A.

Nachdem man die CD eingelegt hat, erscheint ein kurzes, nicht gerendertes (!) Intro, in dem sich die zentralen Figuren des Beat'em Ups dem Spieler kurz präsentieren. Sekunden später taucht der Titelscreen auf: Game Start, 2P Battle und Option warten nur darauf angeklickt zu werden. Der obere und der mittlere Menüpunkt bedarf nicht wirklich einer Erklärung und die Options enthalten auch zum größten Teil das, was man sich von ihnen erwartet. Schwierigkeitsgrad, Zeit und Runden lassen sich ebenso variieren wie die Joypadbelegung und die Spielgeschwindigkeit. Bevor dann endlich geprügelt werden darf, muß man sich für einen von 14 verschiedenen Fightern entscheiden. Vom klassischen Schwertkämpfer bis zur leichtgeschürzten Teakwon Do-Amazone sind hier alle Stereotypen vertreten. Das Spieldesign wirkt wie eine Mixtur aus Neo Geo- und Street Fighter-typischen Elementen; gezoomt wird wie bei Art of Fighting, d.h. sobald die beiden Charaktere auseinandergehen, fährt die virtuelle Kamera weg vom Geschehen, sobald sie aufeinanderzugehen, zoomt sie heran. Die Moves und die Tastenbelegung dagegen stammen fast zu hundert Prozent aus Capcoms Meilenstein.

Die schnelle Mark?

Diesen Vorwurf wird sich Data Easts Fuunsaiki widerspruchslos gefallen lassen müssen. Einige der Stages und Figuren wurden ohne jedwede Veränderung schlichtweg aus dem ersten Teil übernommen, was nicht gerade auf eine rege Phantasie der Programmierer schließen läßt. Eher schon auf einen gewissen Grad von gieriger Intelligenz, denn schließlich wurde man hier ein zweites Mal für bereits geleistete Arbeit bezahlt. Ansonsten macht Fuunsaiki einfach Spaß, nicht mehr und nicht weniger. Es stellt sicherlich nicht den Quantensprung in Sachen Prügelspiel dar, dafür sind die Grafiken und das gesamte Design einfach zu hausbacken, aber es weiß für einen relativ kurzen Zeitraum durchaus zu unterhalten. Natürlich immer vorausgesetzt, daß man sich auch nur ein kleines Bißchen für das Genre begeistern kann.

FUN POINTS

GRAFIK	5 von 10
SOUND	6 von 10
GAMEPLAY	7 von 10
RATING	6 von 10



Choaniki

MARTIN WEIDNER • HOLGER GÖßMANN

Vieles sollte man im Optionsmenü eines Shooters erwarten - variable Schwierigkeitsgrade und Continues, eine einstellbare Tastenbelegung, eine Dauerfeuerfunktion vielleicht - aber eine Diashow mit in Ketten gelegten, posierenden Bodybuildern, die darüber hinaus das eigentliche Spiel mit zwei Jünglingen als Sidekicks bestreiten? Hmm.

Konamis 2D-Shooter Gradius und Salamander sind vielen ein Begriff, Choaniki aber stand schon auf der mit erstrangigen Shootern bedachten PC-Engine unter keinem besonders guten Stern.

Softwarerecycling

Eine Tatsache, die NCS nicht von einem Saturn-Remix abhielt. 3D-Runden, längst überfällige Verbesserungen im Gameplay oder zumindest ein gerendertes Intro? Fehlanzeige! Bis auf wenige kosmetische Veränderungen orientiert sich die Saturn-Version sehr am 8-Bit-Vorbild.



Lieblos

Choaniki mag zwar recht umfangreich sein, das ändert aber nichts an der Tatsache, daß die Gegner einen plumpen, noch dazu oft identischen Kurs verfolgen und unbeholfen animiert sind. Unfreiwillig komisch wirken spätestens die Kurzstreckenläufer im zweiten Level, die geradezu peinlich animiert in einem Atemzug den Bildschirm überqueren und am rechten Rand eine menschliche Pyramide aufbauen. Von einigen Zoom-Einlagen abgesehen erinnert die Grafik nämlich an die ersten Gehversuche auf den 16-Bittern und wird einer Next Generation-Konsole wie dem Sega Saturn nicht einmal im mindesten gerecht. In einigen höheren, sehr pastellfarbenen Runden heben sich die Schüsse noch dazu kaum vom Hintergrund ab und die bisher völlig überdimensionierten Gegnerscharen schrumpfen unvermittelt zu kaum erkennbaren Pixelhäufchen zusammen. Den Ideenklau brauchen wir an dieser Stelle wohl nicht mehr anzuprangern, aber wenigstens hätte man erwarten können, daß die anderen Genrevertretern entliehenen Runden minimal besser spielbar sind als die selbst entwickelten Level, die genauso nachlässig hingeschludert wurden. Choaniki gab auf der PC-Engine keine sonderlich gute Figur ab, auf dem Saturn aber ist dieses Spiel so unzeitgemäß schlecht, daß es schon beinahe gut ist.



System:	Saturn
Genre:	Shoot'em Up
Spieler:	1
Level:	12+
Hersteller:	NCS
Entwickler:	NCS
Testmuster:	Flying Arts
Veröffentlichung:	Import
Ca. Preis:	K.A.

FUN POINTS

GRAFIK 3 von 10

SOUND 3 von 10

GAMEPLAY 3 von 10

RATING 2 von 10

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN • JULIAN OSSENT

VICTORY GOAL 96

Das hauseigene Fußball-Programm sollte für einen Konsolenhersteller gerade in europäischen Gefilden als Aushängeschild dienen. Die Darstellung des Spaßes auf dem grünen Rasen kommt für angehende Konsolisten und alle anderen mit einer Vorentscheidung für das jeweilige System gleich. Was bringt also Segas neues „Referenz"-Produkt?

Die vorliegende japanische Fassung beinhaltet natürlich anstelle der Nationalteams die komplette japanische J.-League, angeführt von der Spitzenmannschaft Gamba. Wie man es von den meisten Titeln dieses Genres gewohnt ist, besteht die Möglichkeit, diverse Ligen und Cup-Wettbewerbe durchzuspielen, um sich entweder allein oder mit bis zu vier Teilnehmern zu vergnügen. Bevor der Anpfiff ertönt, hat man die Auswahl zwischen Tag und Nacht, Regen oder Sonnenschein sowie vier verschiedenen Stadien. Bis zu diesem Punkt sind keine Unterschiede zum ersten Teil erkennbar. Geraten die 22 Akteure in Bewegung, fallen sofort die lebensechten Animationen auf. Scheinbar komplett überarbeitet, geben die Spieler ein noch lebensechteres Bild ab als beim ersten Teil. Im Hintergrund ertönt das hektische Gestammel zweier bekannter J.-League-Kommentatoren, dies kann man glücklicherweise abstellen.

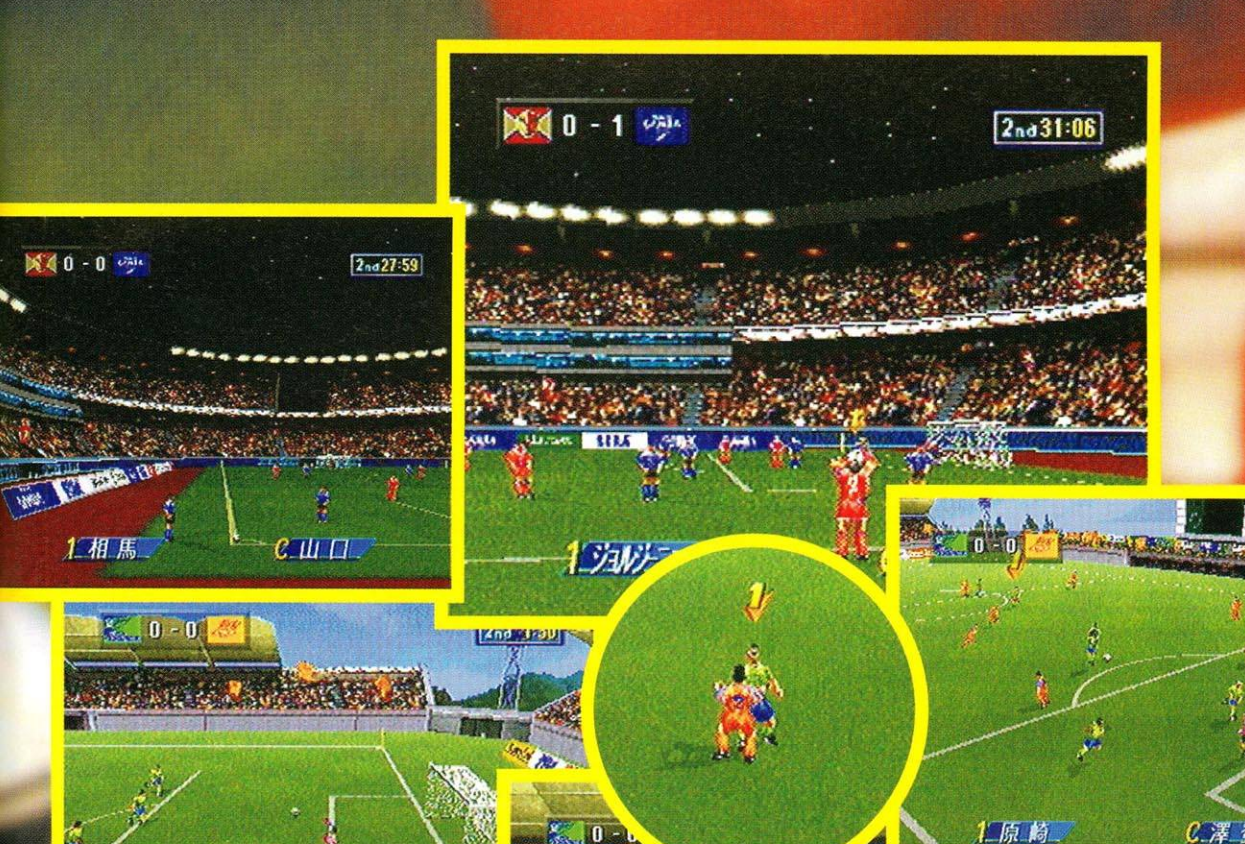


Feldversuche

Gewöhnungsbedürftig, aber logisch durchdacht, präsentiert sich die Steuerung des Sega-Fußballs. Flache Pässe werden mit der B-Taste in zwei Variationen gekickt, die A-Taste erzeugt Schüsse auf´s Tor, während die



System:	Saturn
Genre:	Sports
Spieler:	1-4
Besonderheiten:	Backup-Booster, Sega-Tap
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Sega
Testmuster:	Flying Arts
Veröffentlichung:	K.A.
Ca. Preis:	K.A.



C-Taste für hohe Flanken und Lupfer gut ist. Im Defensiv-Bereich kann man mit A grätschen und mit B tackeln. Etwas komplizierter wird es bei Kopfbällen und Fallrückziehern. In dieser Situation empfiehlt es sich im wahrsten Sinne des Wortes, zwei Schritte voraus zu denken. Denn nur wenn man, lange bevor ein hoher Ball den Spieler erreicht, drückt, führt dieser die gewünschte Aktion durch -etwas gewöhnungsbedürftig, aber auch realistisch. Mit der R-Taste schaltet man zwischen den Spielern durch, während die L-Taste zur Beschleunigung dient. Ein Trainings Mode hätte gut getan, denn bis man all die kleinen Tricks rausgefunden hat, durchlebt man schon diverse Frustphasen.

Pannen-Goali

Das A und O eines Soccer-Titels ist das Gameplay. Wenn hier geschludert wird, kann mit sinnvollen Perspektiven, tollen Rendervorspänne und schöner Grafik nichts gwonnen werden. Victory Goal 96 weist all diese Features auf, allerdings auch eine sehr gute Spielbarkeit. Die Mitspieler bieten sich intelligent an, Zweikampfverhalten und Ballführung wurden sehr lebensecht programmiert, nur der Torwart hat, was dem Spiel eine fast menschliche Note verleiht, diverse Aussetzer, vor allem bei Distanzschüssen. Versucht man ihn zu umdribbeln, kann man fast im Hintergrund den Idiotenmarsch hören. Einfältig marschiert er auf den Gegenspieler zu und läßt ihn fast immer passieren. Gut, daß die Abwehrreihen nachrücken und den Ball oft noch aus der Gefahrenzone schlagen können.

Tabellenführer

Optisch und vor allem in punkto Sound bewegt man sich im gehobenen 32-Bit-Mittelfeld, doch, zu dieser Meinung kamen wir einstimmig, was Simulationsanspruch und Niveau angeht, hat Victory Goal 96 im Next Generation-Feld die Nase vorne. Zwar können noch viele Kleinigkeiten verbessert werden, gerade was Spielfluß und das Annehmen des Balls angeht, unterm Strich bleibt ein sehr gutes Spiel, das sein Geld wirklich wert ist.



Titan Wars





Die Technik des ausgehenden 21. Jahrhunderts erlaubt es der Menschheit, das All als neuentdeckten Lebensraum zu nutzen. Gigantische Basisstationen umkreisen den Orbit der Planeten im Sonnensystem.



Auf dem Saturn wurden Minenanlagen zur Förderung dringend benötigter Rohstoffe errichtet. Doch als die Minenarbeiter plötzlich angegriffen werden, gerät alles außer Kontrolle. Als Mitglied der mobilen Einsatztruppen, die mehrere hundert Siedler retten sollen, die von Alien-Raumschiffen angegriffen wurden, steuert man sein Raumschiff aus der Ego-Perspektive sowohl durch Weltraumszenarien als auch über die Oberfläche diverser Planeten. Die Grafiken sind zwar weitestgehend vorausberechnet, man hat aber trotzdem, ähnlich wie beim SNES-Spiel Starfox, gewisse Freiräume, seinen Weg zu wählen. Meist gibt es mehrere Möglichkeiten, bspw. in ein Tunnelsystem zu fliegen oder durch ein Asteroidenfeld zu manövrieren. Das Raumschiff ist mit zwei Flügelkanonen und einer Abwurfvorrichtung für Bombengeschätze ausgestattet, außerdem kann man die Fluggeschwindigkeit verändern. Diverse Extras machen das Leben im hektischen Getümmel etwas angenehmer, vor allem Schild-Energie wird immer bitter benötigt. Fast entsprechend den klassischen 2D-Shootern bewegt man sich in jedem Abschnitt auf einen Endgegner zu.

Schlachtenbild

Läßt man sich vom vorgegeben Spielablauf nicht stören, erwartet den Käufer ein schöner Action-Leckerbissen, der besonders optisch beeindruckt. Die über 40 Minuten FMV-Sequenzen bauen eine gewisse Grundatmosphäre auf, während man sich in den grafisch spektakulär aufgemachten Leveln nach Herzenslust die Seele aus dem Leib ballern kann. Flüge durch breite Canyons, an deren Ende oft ein schwarzes Loch plötzlich in den Untergrund führt, sind an der Tagesordnung. Feindliche Jäger, Defensiv-Systeme wie rotierende Laser oder schwebende Rammböcke begegnen dem Spieler in rasender Geschwindigkeit, die der Saturn auch ruckelfrei auf den Schirm bringen kann, obwohl der Grafikaufbau manchmal etwas spät erfolgt. Zweifelsfrei werden Freunde taktisch durchdachter Shoot'em Ups die Nase rümpfen, doch Titan Wars macht von der ersten Minute an Spaß, natürlich nur, bis man die acht, teilweise ziemlich happigen Missionen hinter sich gebracht hat. Der Backup-Booster speichert automatisch den Spielstand, man muß also nicht immer ganz von vorne anfangen, nachdem das letzte Raumschiff in Flammen aufgegangen ist. Liebhaber spektakulärer Weltraumschlachten werden ihre helle Freude haben.



System:	**Saturn**
Genre:	**Shot'em Up**
Spieler:	**1**
Level:	**8**
Besonderheiten:	**Backup-Booster**
Hersteller:	**BMG**
Entwickler:	**Crystal Dynamics**
Testmuster:	**BMG**
Veröffentlichung:	**Erhältlich**
Ca. Preis:	**109,- DM**



CONGO The Movie

STEPHAN GIRLICH • STEFAN HELLERT

Die Adaption des Kinostreifens hält sich nur grob an die filmische Vorlage. Als einziger Überlebender einer Expedition der US-Firma Travi Com nimmt man die lange und schier aussichtslose Suche nach der verlorenen Stadt von Zinj auf.

Die ersten Level spielen im Dschungel. Aus der Ego-Perspektive bahnt man sich seinen Weg durch dichtes Gehölz, anfangs nur mit einer Automatik-Pistole bewaffnet. Drei kleine Fenster am unteren Bildschirmrand informieren über Gesundheitszustand, Munition und augenblicklichen Standort. Gegen ganze Horden von überdimensionalen Spinnen, biestigen Moskitos, blutgierigen Fledermäusen und steinewerfenden Gorillas kämpft man sich bis zur Absturzstelle des Transportflugzeuges, um dort mit Nahrungsmitteln und einem Antidot gegen Fieber versorgt zu werden. Jeder Level birgt eine variable Zahl an Diamanten; findet man alle, winkt Extramunition. Videosequenzen und ein kurzes Briefing leiten einen neuen Abschnitt ein. Ist die verlorene Stadt von Zinj erreicht, schleicht man durch Katakomben, in denen Wassersperren und verschlossene Türen zu überwinden sind. Drei Spielstände speichert der Saturn.

System:	Saturn
Genre:	3D-Shoot'em Up
Spieler:	1
Level:	8+
Besonderheiten:	Backup-Booster, Dolby Surround, Mission Stick
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Jumpin' Jack Software
Testmuster:	Flying Arts
Veröffentlichung:	Import
Ca. Preis:	K.A.

Hätte gut werden können

Das Dschungelambiente wurde vor allem akustisch gekonnt in Szene gesetzt. Wildes Gekreische von Vögeln, ständiges Zirpen von Insekten - so stellt man sich die Atmosphäre im Urwald vor. Grafisch reißt der 3D-Shooter aber keine Bäume aus. Doch muß man den Entwicklern zu Gute halten, die Szenerien zumindest so detailliert wie möglich dargestellt zu haben. Der Spielablauf gibt sich vollkommen innovationslos, was Hardcore-3D-Freaks aber verschmerzen können. Nicht jedoch die ungenaue Steuerung. Gerade bei der Vielzahl von Gegnern ist es oftmals unmöglich gezielte Angriffe zu starten. Da hilft nur wildes und planloses Geballer. So erreicht Congo The Movie auf Konsole letztendlich ein ähnliches Niveau wie im Kino: Durchschnitt!



DEFENDER 2000

MARTIN WEIDNER • STEPHAN GIRLICH

Ein wohlbekanntes Grollen, dicht gefolgt von einem „Lloading"-Screen... Sekunden bebenden Wartens später dringen endlich vertraute Klänge ans Ohr: die Einschaltmeldung des von Eugene Jarvis '80 für Williams entwickelten coin-ops, begleitet von zeitgenössischen Techno-Tracks.

Designed von Jeff Minter, Ataris wohl prominentestem Entwickler, schließen die beiden Defender-Updates wider Erwarten nicht zu dem kultigen 2000er Remix von Tempest auf.



Ein böses Erwachen

... ist vor allem Defender 2000. Mit überflüssigen Features wie AI Droids, stufenlosem vertikalen Scrolling und Hintergründen überfrachtet, driftet gerade die Version, die den eigentlichen Reiz hätte ausmachen sollen, völlig ab. Nachdem er alle fünf Power Ups aufgesammelt hat, bleibt es dem Spieler nämlich nur noch überlassen, seinen Threshold-Gleiter ab und zu etwas herumzubugsieren, vor allem auf dem Radarschirm, das Abschießen der Feinde und Einsammeln der Humanoiden übernehmen in der Regel die Sidekicks. Im ersten Anlauf bereits Wave 15 zu erreichen, zählt zu den leichtesten Übungen. Defender Plus gibt keine so viel bessere Figur ab, erhöht aber gegenüber der Classic-Variante das Tempo und die Intensität, ohne deshalb in ein planloses Gemetzel auszuarten. Die wieder von Imagitec Design eingespielte Musik, die zweite Warp-Runde aus Tempest 2000 und das psychedelische Drumherum retten darüber hinaus noch einiges.

Ein schwacher Trost

... bleibt die Replika des Originals. Die sehr präzise Steuerung und die oft einen tödlichen Kollisionskurs verfolgenden Gegner lassen das ursprüngliche Spielhallenfeeling wieder aufleben, von einigen kosmetischen Änderungen, wie größeren Partikelexplosionen und Gegnern, Vulkanen und einem entschärften Schwierigkeitsgrad, abgesehen. Defender Classic allein rechtfertigt aber noch nicht einen Kauf, denn gerade von Jeff Minters Abschiedsgeschenk an die Atari-User hätte man sich mehr erwarten können. Tempest 2000 verlängerte die Lebensspanne eines Klassikers, Defender 2000 ist hingegen ein bitteres Gnadenbrot.



System:	Jaguar
Genre:	Shoot'em Up
Spieler:	1
Besonderheiten:	Batterie, ProController
Umsetzungen	PlayStation
Hersteller:	Atari
Entwickler:	Llamasoft
Testmuster:	Spielraum
Veröffentlichung:	Erhältlich
Ca. Preis:	129,- DM









- **DEMO-CD POOL**
  Als Abonnenten bekommt Ihr **alle Demo-CD's** die wir ranschaffen können, **kostenlos!!**

- **GEWINNSPIELE**
  Als Abonnenten nehmt Ihr **automatisch** an **jeder Verlosung** im Heft teil!!

- Noch **bevor** die **FUN GENERATION** am Kiosk ist, haltet Ihr sie schon in Euren Händen und habt dadurch als **erster alle Infos** über die besten Games!

- Ihr geht **absolut kein Risiko** ein und könnt jederzeit Euer Abo kündigen. Natürlich mit **Geld-Zurück-Garantie** !

...und Ihr spart: 10%

FUN GEN ABO 9001 FUN

Ja, ich bestelle die FUN GENERATION zum Jahresbezugspreis von DM 62,40 (Auslandspreise siehe Impressum)

Ich gehe kein Risiko ein, denn ich kann jederzeit kündigen: Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Hefte bekomme ich zurück.

Datum ✗ Unterschrift (Unter 18 Jahre: Die Unterschrift der Erziehungsberechtigten)

Vorname / Name

Straße / Nr.

PLZ / Ort

Zahlungsweise wie angekreuzt:

☐ **per Bankeinzug** BLZ / Konto-Nr.

bei Geldinstitut

☐ **per Überweisung**

GARANTIE Diese Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen bei der Fun Generation, Leserservice, Abt 731, 97064 Würzburg, schriftlich widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Datum ✗ Unterschrift (Unter 18 Jahre: Die Unterschrift der Erziehungsberechtigten)

FG9002

Bitte freimachen, falls Marke zur Hand!

Antwort

FUN GENERATION
-Leserservice-
Abt. 731

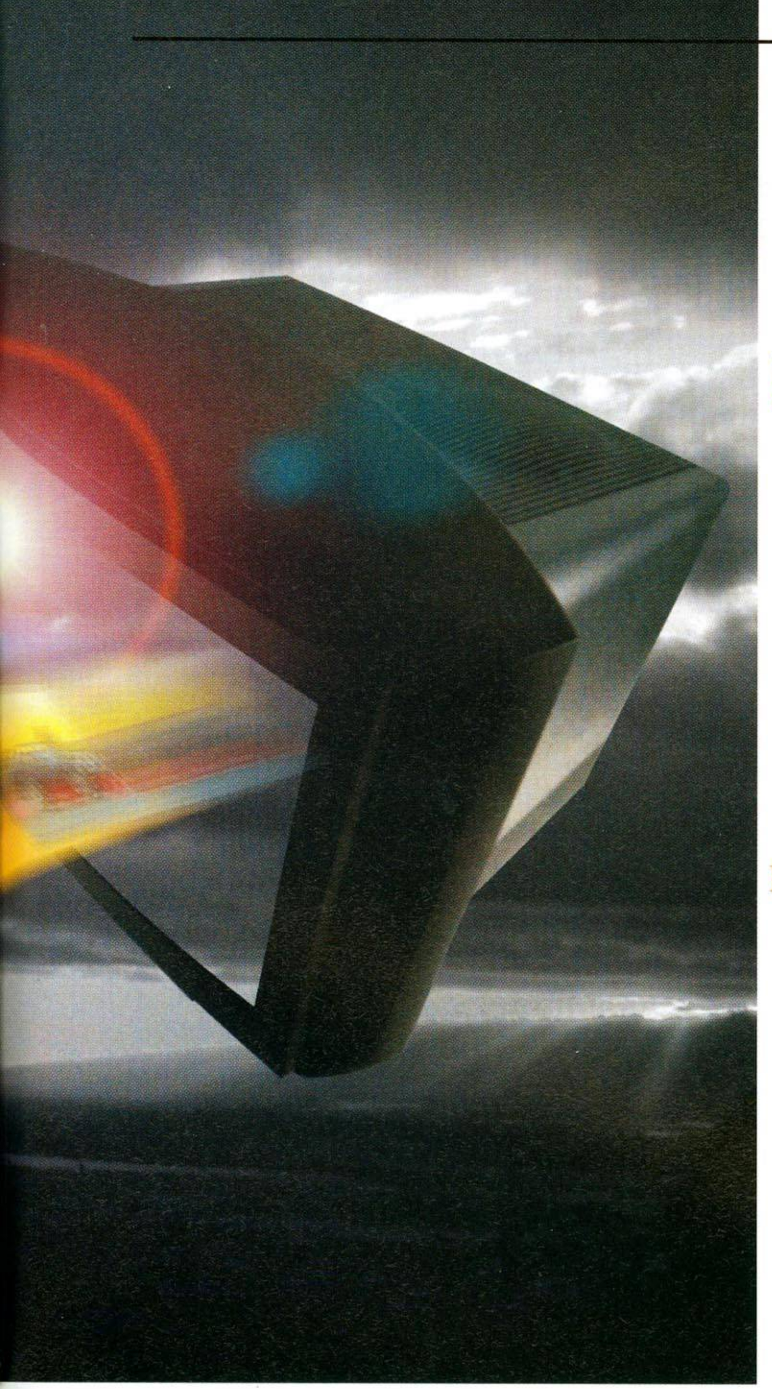
97064 Würzburg

DOLBY SURROUND ALLER ORTEN:

Dolby Surround aller Orten: ob im Kino, im Fernsehen oder neuerdings versuchsweise sogar im Radio (WDR, BR), ohne effektvollen Raumklang geht heutzutage fast gar nichts mehr. Filme wie beispielsweise Jurassic Park, Abyss oder Terminator 2 verlieren ohne Rundum-Beschallung deutlich an Reiz und Spannung; selbiges müßte eigentlich auch für Videospiele zutreffen. In enger Zusammenarbeit mit der Fachzeitschrift VIDEO untersucht FUN GENERATION, ob und was Dolby Surround dem (kaufkräftigen) Spieler wirklich bringt.



SPECIAL VON STEPHAN GIRLICH



Was ist Dolby Surround?

Dolby Surround steht für ein spezielles Kodierungsverfahren, das vier Kanäle in zwei konventionelle Stereospuren verschlüsselt. Zwei Kanäle sind für das normale Stereosignal reserviert. Kanal drei gibt den Raumanteil zeitverzögert über zwei Lautsprecher wieder, die seitlich hinter oder direkt auf Höhe des Zuhörerers plaziert sind. Die Bandbreite dieses Monokanals ist auf 100 bis 7000 Hertz beschränkt. Der vierte Kanal sorgt für die Mittenordnung (Centerspeaker). Da bei mehreren Zuschauern keine exakte Ausrichtung der Boxen auf den Hörplatz möglich ist, soll der Centerspeaker Dialoge für jeden Zuhörer akustisch auf den TV-Screen fokussieren.

ProLogic-Decoder bieten drei Betriebsarten für den Centerspeaker.

Normal: Der Decoder schanzt dem Centerspeaker ein abgespecktes Frequenzband von 100 bis 20000 Hertz zu (dies spart Verstärkerleistung, die Centerbox kann also kleiner sein).

Wideband: Eine HIFI-taugliche Mittenbox muß die gesamte Breite (daher wide) des Frequenzbandes (20 - 20000 Hertz) übertragen.

Phantom: Betrieb ohne Centerbox. Dies entspricht dem Funktionsprinzip einfacher Passivdecoder.

Was brauche ich für Dolby Surround?

Um in den Genuß von Dolby Surround zu kommen, gibt es verschiedene Möglichkeiten. Die Dicke des Geldbeutels dürfte hauptsächlich über die Zusammenstellung der Geräte entscheiden. Unsere Kauftips zu den einzelnen Komponenten beziehen sich auf Testergebnisse und Empfehlungen der Zeitschrift VIDEO.

Will man besonders preisgünstig einkaufen, sind die Anzeigen diverser Elektronikmärkte sorgfältig zu studieren. In letzter Zeit häufen sich attraktive Komplettangebote, die teilweise mehrere hundert Mark unter den unverbindlichen Preisempfehlungen der Hersteller liegen. Doch Vorsicht, vor einem Kauf sollte man das System unbedingt probehören und auch mit Konkurrenzprodukten vergleichen!

Brauche ich Dolby Surround?

Nun gut, wie bei allen Luxusartikeln, zu denen eine Dolby Surround-Anlage zweifellos zählt, ist es nicht lebensnotwendig, diese zu besitzen. Doch wird uns keiner widersprechen, wenn wir behaupten, man fährt lieber in einem S-Klasse Mercedes von Hamburg nach München als in einem Kleinwagen. Ähnlich verhält es sich mit der Akustik eines Videofilms oder eben eines Videospiels. Mit einfachen Lautsprechern bin ich zwar dabei, aber leider nicht mittendrin. Der Unterschied zwischen normalem Stereoklang und aufwendigem Raumklang ist enorm und eröffnet dem Zuhörer eine vollkommen neue Welt. Mit einer anständigen Anlage ausgestattet, haben selbst die teuersten Spielhallenautomaten nichts mehr zu melden. Gerade Rennspiele wie die in den Highlights aufgeführten The Need For Speed oder Road Rash nutzen Dolby Surround, um eine authentische Geräuschkulisse zu erzeugen. Daß sich die Entwickler ernsthaft bemühen, den Raumklang sinnvoll einzusetzen, wird erst recht deutlich, wenn man beispielsweise die Perspektiven bei The Need For Speed wechselt und dabei merkt, daß sich sogar das Motorengeräusch der entsprechenden Entfernung zum Wagen anpaßt. Wer ein Faible für technische Spielereien hat, wird früher oder später ziemlich sicher mit Dolby Surround konfrontiert werden. Unserer Meinung nach ist es jedoch nicht ratsam, sich bei einem Kauf nur durch den Kostenfaktor steuern zu lassen. Pauschal gesagt gilt: je hochwertiger die Komponenten, desto effektvoller der Klang im Raum.



DOLBY SURROUND KAUFBERATUNG

Ich besitze keine Geräte:

preiswerte Lösung:

Dolby Surround-Fernseher

Toshiba 2837 DD (70 cm)	1550,- DM
Telefunken Cinevision 2 (81 cm)	3300,- DM
Nordmende Space System 81 PL (81 cm)	4000,- DM

Die Fernsehlautsprecher lassen sich als Hauptlautsprecher einsetzen. Rücklautsprecher sind entweder im Paket enthalten (bei allen drei Beispielen der Fall) oder müssen zugekauft werden. ProLogic-Modelle werten die Centersignale aus, eine separate Mittenbox läßt sich anschließen.

Anlagen-Lösung:

Stereo-Fernseher
Modell nach Wahl

AV-Vollverstärker

Pioneer VSA-303	800,- DM
Onkyo A-SV 610	1300,- DM
Yamaha DSP-A 2070	2600,- DM

Hauptlautsprecher
Hier ist es praktisch unmöglich, eine Empfehlung auszusprechen. Abhängig von individuellem Geschmack, Verstärker, Räumlichkeiten und im Einzelfall auch von der Toleranzgrenze der lieben Mutter sollten die Hauptboxen gewählt werden.

Rücklautsprecher

Teufel M 80	260,- DM
I.Q. Effekt 1	300,- DM
Elac Dipol 60	750,- DM

Centerbox* (empfehlenswert)

Teufel M 80	280,- DM
I.Q. Lady Micro/C	300,- DM
Elac Movie CM 60	500,- DM

Ich besitze einen Stereo-Fernseher und eine Stereoanlage:

Decoder-Verstärker

Yamaha DSP-E 580	1000,- DM
Pioneer VSP-200	700,- DM
Kenwood SS-3300	700,- DM

Rücklautsprecher

Teufel M 80	260,- DM
I.Q. Effekt 1	300,- DM
Elac Dipol 60	750,- DM

Centerbox* (empehlenswert)

Teufel M 80	280,- DM
I.Q. Lady Micro/C	300,- DM
Elac Movie CM 60	500,- DM

* Die eingebauten Lautsprecher hochwertiger Fernsehgeräte können mit einem Spezialkabel (Cinch auf Scart, Mono auf Stereo) als Centerbox benutzt werden. Besser ist allerdings in der Regel die Anschaffung einer seperaten Centerbox - der Centerkanal muß im Mitten-/Hochtonbereich mit den Qualitäten der Hauptlautsprecher mithalten können.

Welche Spiele sind in Dolby Surround?

Schätzungen zufolge sind ungefähr 17.000.000 Dolby Surround-Decoder weltweit in Gebrauch. Natürlich finden diese hauptsächlich im Videobetrieb Verwendung, doch seit dem Einzug der Next Generation-Konsolen nutzen auch viele Softwarefirmen verstärkt den Raumklang, um dem Spieler ein intensiveres Spielgefühl zu vermitteln. Das erste in Dolby Surround codierte Konsolenspiel war übrigens King Arthur´s World für das Super Nintendo, 1993 von Argonaut entwickelt. Eine vollständige Liste mit allen DS-Titeln ist aus einem einfachen Grund leider nicht möglich: Viele Softwarefirmen mischen ihre Spiele zwar in Dolby Surround ab, „versäumen" es jedoch wegen kostenträchtiger Lizenzen dies auf der Packung zu kennzeichnen. Deswegen beschränkt sich Fun Generation auf die Highlights:



1. The Need For Speed	Electronic Arts	(3DO, PlayStation)
2. Return Fire	Studio 3DO	(3DO, PlayStation, Saturn)
3. Road Rash	Electronic Arts	(3DO, PlayStation, Saturn)
4. FIFA Soccer	Electronic Arts	(3DO, PlayStation, Saturn)
5. Shockwave Assault	Electronic Arts	(3DO, PlayStation, Saturn)
6. Indiziertes Spiel	id	(PlayStation)
7. Assault Rigs	Psygnosis	(PlayStation)
8. wipEout	Psygnosis	(PlayStation)
9. Destruction Derby	Psygnosis	(PlayStation)
10. 3D-Lemmings	Psygnosis	(PlayStation)

Charts

Lesercharts / April

1. Alien Trilogy (PSX)
2. Wing Commander III (PSX, 3DO)
3. Sega Rally (Saturn)
4. Total NBA ,96 (PSX)
5. Ridge Racer Revolution (PSX)
6. Ridge Racer (PSX)
7. Virtua Fighter 2 (Saturn)
8. The Need For Speed (PSX, 3DO)
9. Magic Carpet (PSX, Saturn)
10. Donkey Kong Country 2 (SNES)

Händler / April

1. Alien Trilogy (PSX)
2. Total NBA'96 (PSX)
3. Resident Evil (PSX/Import)
4. Thunderhawk 2 (PSX)
5. Mystaria (Sat)
6. Road Rash (PSX)
7. The Need for Speed (Sat/Import)
8. Donkey Kong Country 2 (SNES)
9. Shockwave Assault (PSX)
10. Sim City 2000 (Sat)

Fun Generation / April

1. Resident Evil (PSX)
2. Tekken 2 (3DO)
3. Sega Rally (Sat)
4. Int. Superstar Soccer Deluxe (SNES)
5. Return Fire (PSX)
6. Worms (PSX)
7. Ridge Racer Revolution (PSX)
8. Wing Commander III (PSX, 3DO)
9. Lode Runner (Sat)
10. Alien Trilogy (PSX)

Mitmachen und mitgewinnen! Schreibt bitte Eure drei bevorzugten Konsolenbesetzer auf eine frankierte Postkarte und sendet diese bitte an: FUN GENERATION - Charts - Beim Grafeneckart 12 - 97070 Würzburg. Zu gewinnen gibt's diesmal je 1 Magic Carpet für die PlayStation und den Saturn und je 1 Revolution X für die PlayStation und den Saturn. Einsendeschluß ist der 22. Mai 1996. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Gewinner aus FUN GENERATION 5/96: Theme Park (Saturn) - Michael Lafrentz, Burg Fehmarn, Hi-Octane (PlayStation) - Jan Urban, Waltrup, NHL 96 (Super Nintendo) - Johannes Perlet, Dessau.

Back Issues



Fun Generation 6/95	☐	je 5,80 =	☐
Fun Generation 1/96	☐	je 5,80 =	☐
Fun Generation 3/96	☐	je 5,80 =	☐
Fun Generation 5/96	☐	je 5,80 =	☐
+ Porto		3,- DM	
Gesamtbetrag:			☐

Adresse:

Name, Vorname

Straße, Haus-Nummer

Plz, Wohnort

Bitte Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck oder in bar mit ausgefülltem Coupon an folgende Adresse schicken: Fun Generation · Beim Grafeneckart 12 · 97070 Würzburg



First Aid

Alien Trilogy
PlayStation
Levelanwahl

Mit dem Paßwort G0LVLxx (die beiden Platzhalter stehen für die Level 1-34) lassen sich alle Abschnitte einzeln anwählen.
Jan Urban, Waltrup

Battle Arena Toshinden 2
PlayStation
Versteckte Charaktere

Spielt Battle Arena Toshinden 2 in den voreingestellten Settings durch. Im Charakterauswahl-Bildschirm tauchen nun zwei neue Kämpfer, Uranus und Master auf (Select auf dem ? gedrückt halten). Zwei weitere Figuren, Sho und Vermillion, sind anwählbar, wenn man mit Master das Spiel im Schwierigkeitsgrad 5 schafft.

D
PlayStation, Saturn, 3DO
Player's Guide

Geht durch die Eingangshalle und steigt die Treppenstufen des linken Durchgangs hinauf. Hinter der rechten Türe verbirgt sich ein Raum mit vorerst nur zwei Gegenständen, einem Schlüssel in der Feuerstelle und einem scheinbar leeren Blatt Papier in der obersten Schublade der Kommode. Zurück zur großen Halle. Sobald man das Blatt in die Schüssel legt, die sich auf halber Höhe des langen Tisches befindet, wird „IV-II" erkennbar. Nun öffnet man in der Kommode im ersten Stock zuerst die vierte und dann die zweite Schublade; ein Amboß erscheint. Die Treppe wieder hinuntergehen und gleich nach links in den Raum, in dem das Faß liegt. Den Amboß angesetzt, versinken die Stacheln an der Wand in ihren Arretierungen, und der weitere Weg ist frei, zumindest bis zu der Türe mit der Inschrift „78". Dies ist die Kombination für einen Safe, der sich in einem Raum rechts neben der Eingangshalle befindet (den Schlüssel verwenden). In dem Safe verbirgt sich ein Ring, der als Schlüssel für die 78er Tür dient. Einige bebende Sekunden später findet man sich in einem Gemäuer wieder, in dem ein Mosaik an der Wand hängt. Prägt Euch das kurz erscheinende Muster des Mosaiks ein, der Hirsch befindet sich im Süden, und geht zu dem Kabinett auf der linken Seite. Dreht an dem Rad, bis das Kabinett-Muster mit dem des Mosaiks übereinstimmt und sich damit die Türe auf der rechten Seite entriegelt. Im nächsten Zimmer befindet sich ein kleiner Seitenraum, in dem man die Leichen durchsucht. Der dann gefundene Schlüssel läßt sich im vorherigen Raum am Schreibtisch einsetzen und das nun auftauchende Buch am Bücherschrank. Eine geheime Treppe führt in einen Erker mit einem Rad in der Mitte. Jedesmal wenn man daran dreht, ändert sich die Tür im Uhrzeigersinn. Die genaue Kombination: ausgetrockneter Brunnen mit Schatzkiste (dreimal drehen), ein Stockwerk höher (noch zweimal drehen), Mosaik (noch einmal drehen), Gefecht mit einem Ritter (noch viermal drehen), Ausgangszustand (noch zweimal drehen) usw. Dreht zuerst zehnmal an dem Rad. Ihr gelangt in den Raum mit den Ritterrüstungen. Bewältigt die sehr zeitkritische Actionsequenz (Links, Rechts, Links, Aktionstaste), um in den Besitz des Schwertes zu kommen. Zurück in den Raum mit dem Rad und siebenmal drehen. Eine Treppe führt ein Stockwerk höher zu einem Außenhof mit einem Brunnen und zwei Statuen, Aquarius und Sagittarius genannt. Um das Rätsel um die beiden Statuen zu lösen, setzt man zuerst das Schwert als Hebel an der Türe des Turms ein und geht die Treppenstufen hinauf. Die den Statuen entsprechenden Sternbilder stellen die zu drückenden Schalter an den Statuen dar (Aquarius: hellblau, Sagittarius: grün). Der Brunnen wird geflutet und eine Kiste taucht auf, an die man jedoch noch nicht herankommt. Also wieder zurück in den Raum mit dem Rad, erneut zehnmal gedreht, die Stufen hinab und die Pistole aus der Kiste herausgefischt. Wieder dreimal drehen, und Ihr gelangt zu einem Raum mit einem Fresko an der Wand, das aber keinen Pistolenschuß aushält. Jetzt geht's an der Außenmauer des Turms empor. Das letzte Rätsel (den Rubin mit beiden Löchern einschließen) gelöst, und der Weg zu Eurem Vater ist frei. Je nachdem ob Ihr gegen ihn die Pistole einsetzt und wieviele Skarabäen Ihr eingesammelt habt, wartet ein unterschiedlicher Abspann.

Tekken 2
PlayStation
Kids-Modus

Wenn man im Charakter-Auswahlmenü X+Start+Select drückt, verfügen alle Figuren über exorbitante Köpfe.

The Need For Speed
PlayStation
Off Road-Modus, Zusatzwagen

Geht in den Wettbewerbsmodus und gebt als Paßwort XJHVCK ein. Nun sind im Championship Mode alle Strecken als Erster beendet. Im Time Trial und im Zwei-Spieler-Modus lassen sich mit der Tastenkombination L1+L2+R1+R2 die Strecken Sega Rally-like zu Off Road-Kursen umfunktionieren (Drift-Orgien). Nach demselben Verfahren steht im Wagenauswahlmenü ein weiterer Flitzer mit Namen Warrior (400 km/h schnell) zur Verfügung.
Jan Urban, Waltrup

Viewpoint
PlayStation
Levelanwahl

Im Optionsmenü als Paßwort eingeben:

1-2 CLL   1-3 CRR
2-1 FGD   2-2 FLJ
2-3 FRN   3-1 HGD
3-2 HLG   3-3 HRL
4-1 KGG   4-2 KLD
4-3 KRJ   4-4 KWN
5-1 MGJ   5-2 MLD
6-1 PGL   6-2 PLG
6-3 PRD

Gradius Deluxe Pack
PlayStation, Saturn
Power Ups

Die Tastenkombinationen Oben, Oben, Unten, Unten, Links, Rechts, Links, Rechts, Kreis, X (PlayStation) bzw. Oben, Oben, Unten, Unten, Links, Rechts, Links, Rechts, B, A (Saturn) bescheren einem in Gradius 1 und 2 die Power Ups Missiles, Laser, Options und Shield. Der Cheat läßt sich nur einmal pro Level anwenden.

Johnny Bazookatone
Saturn
Levelanwahl, Unendlich Leben

Level 2 Hotel - WALKER
Level 3 Kitchen - OVERTIME
Level 4 Hospital - VILLA
Level 5 Penthouse - ENDBOSS

TAEHC, d.h. „CHEAT" rückwärts eingegeben, bleibt die Anzahl der Leben konstant auf 24, einzelne Level lassen sich zudem im Pause-Modus mit X überspringen.

Defender 2000
Jaguar
Bonusspiel

Wer als Namen in der High Score-Liste „Nolan" eingibt, den erwartet im Auswahlmenü Plazma Pong, Jeff Minters Hommage an Nolan Bushnells Pong.

Killing Time
3DO
Levelanwahl

Startet ein neues Spiel, tippt im Player's Name-Bildschirm „.evorgrah" ein, d.h. Professor Hargroves Name rückwärts (den „." nicht vergessen), wählt irgendeinen Schwierigkeitsgrad und bewegt den Cursor auf OK. Wenn man jetzt die A-Taste drückt, sollte die Namensbox leer werden, ein Zeichen dafür, daß der Cheat-Modus aktiviert ist. Gebt nun „..BL" als Name ein, bewegt den Cursor auf OK und startet das Spiel mit dem A-Button im Ballroom. „..S3" startet das Spiel in dem Level Have A Ball, „..KT" in Chef's Night Out.

Return Fire Maps O'Death
3DO
Levelanwahl
Ein-Spieler-Modus

2. Stage - Smiley, Teetasse, Vogel, Schmetterling
3. Stage - Herz, Teetasse, Herz, Teetasse
4. Stage - Regenschirm, Hase, Bär, Kleeblatt
5. Stage - Herz, Regenschirm, Kleeblatt, Teetasse
6. Stage - Vogel, Schmetterling, Smiley, Blume
7. Stage - Schmetterling, Herz, Smiley, Schmetterling
8. Stage - Kleeblatt, Blume, Herz, Teetasse
9. Stage - Smiley, Bär, Herz, Teetasse

Vs. Play

2. Stage - Bär, Smiley, Kleeblatt, Vogel
3. Stage - Blume, Kleeblatt, Kleeblatt, Blume
4. Stage - Herz, Blume, Herz, Bär
5. Stage - Teetasse, Kleeblatt, Hase, Smiley
6. Stage - Smiley, Regenschirm, Herz, Vogel
7. Stage - Hase, Herz, Blume, Regenschirm
8. Stage - Schmetterling, Regenschirm, Teetasse, Smiley
9. Stage - Schmetterling, Vogel, Hase, Bär

Mega Man X3
Super Nintendo
Levelanwahl

6164   4355
6872   3316

Alle bisherigen Level sind anwählbar (ohne Endgegner).



ACTION REPLAY code page

Sony PlayStation

ESPN Extreme Games

Unendlich Cash	801E9014 07d0
Unendlich Energie	8007AB50 0500
Vehikel mit 100mph	8007AB6A 0086
Vehikel mit max. Beschleunigung	8007AB4C 0250
Mega-Beschleunigung	8007AB4C 0100

Goal Storm

Team 1 mit neun Toren Vorsprung	80160EB4 0009

Mickey's Wild Adventure

Unendlich Leben	800B037C 0003

Warhawk

Unendlich Front shield	801A2D50 0190
Unendlich Left shield	801A2D52 012C
Unendlich Right shield	801A2D54 012C
Unendlich Rear shield	801A2D56 012C
Unendlich Rockets	801B8C56 0064
Unendlich Lock-ons	801B8C58 000A
Unendlich Screamers	801B8C5A 0018
Unendlich Plasma	801B8C5C 0320
Unendl. Dday bombs	801B8C60 0001
Unendlich Flash bombs	801B8C62 0001
MG Kühlmittel	801B8C54 0000

Worms

Timer anhalten	801454AC 0B89
Unendlich Cluster Bombs	80144E5C 0005
Unendlich Homings	80144E54 0002
Unendlich Dynamite	80144E70 0002
Unendlich Mines	80144E74 0002
Unendlich Airstrikes	80144E78 0001
Unendlich Teleports	80144E7C 0002

Sega Saturn

Sega Rally

Mater Code	F6000914 C305B6002800 0000
Unendlich Zeit	160b0536 9911
Bonuswagen	160aa80a 0201
Lakeside-Kurs im Practice-Modus	16040018 0003

Virtua Cop

Master Code	F6003dee C305B6002800 0000
Unendlich Energie Spieler 1	16057bd20505
Unendlich Energie Spieler 2	16057c12 0505
Unendlich Munition Spieler 1	1606a658 0006
Unendlich Munition Spieler 2	1606a6a8 0006
MG Spieler 1	1606A66E 5efc
MG Spieler 2	1606A6be 5eAC

Virtua Fighter 2

Master Code	F6000914 C305B6002800 0000
Unendlich Zeit	160E0032 0782
Unendlich Energie Spieler 1	16062444 00a0
Kämpfe außerhalb des Rings	160E0068 004F
Mega Kick	160E007a 0000
Veränderte Schwerkraft	160E007A 0024
Bonuslevel	10160E0002 0A0A
Unter Wasser	160E0038 0010160E001A 0002

Der Mega Kick-Cheat funktioniert nicht zusammen mit dem Trick für die neue Schwerkraft.



Die Action Replay-Module für die PlayStation und den Saturn bekommt man im gutsortierten Fachhandel oder direkt bei Dataflash (Tel. 02822/68545).



E3

Murder Death Kill

Vor Ort auf der Messe aller Messen: brandaktuelle Infos aus Los Angeles über die Super Mario 64-Konkurrenten Nights (Sega) und Crash Bandicoot (Sony). Dazu die neuesten Entwicklungen zu Nintendo 64 und 3DO M2.

Nu game culture

Exklusiv: Fakten, Daten, Zahlen über

wipEout 2097

Psygnosis' 2econd Generation-Rennspiel für die PlayStation.

Party play BOMBERMAN

Pünktlich: Hudson Softs 8cht-Spieler-Bomberman auf dem Saturn.

MOTORTOONGP2

Stunt Race

Special EFX: Sonys Knuddelraserei auf Europakurs.

...ab 12.06.96

IMPRESSUM

Fun Generation
CyPress
Verlagsgesellschaft mbH
Beim Grafeneckart 12
97070 Würzburg
Hotline: Di 18.00 - 20.00
-
-

Chefredakteur:
Götz Schmiedehausen

stellv. Chefredakteur:
Stephan Girlich

Chef vom Dienst:
Martin Weidner

Art Director:
Kai Neugebauer

Layout:
Stephan Girlich,
Kai Neugebauer

Textkorrektur:
Rabea Lehr

Freie Mitarbeiter:
Markus Appel, Andreas Binzenhöfer, Michael Endres, Holger Gößmann, Stefan Hellert, Rabea Lehr, Bastian Lurz, Philipp Noack, Wolfgang Müller, Julian Ossent

Titel: Namco, Kai Neugebauer

Geschäftsführer CyPress Verlagsgesellschaft mbH:
Wolfgang Hartmann

Anzeigenleiter:
Wolfgang Hartmann
Tel: (0931) 572559
Fax: (0931) 572437

Vertriebsleiter:
Axel Herbschleb
Tel: (0931) 418-2198

ABO-Service:
Frau Gehret
Tel: (0931) 418-2756

Verlag:
CyPress
Verlagsgesellschaft mbH
Beim Grafeneckart 12
97070 Würzburg

Anzeigenservice:
Rolf Ganzer,
Tel: (0931) 572559

Anzeigenpreise: Anzeigenliste Nr. 1 vom 1.9.1995

Vertrieb Handelsauflage: Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandlung): Vereinigte Motor-Verlage GmbH & Co. KG, Leuschnerstr. 1, 70612 Stuttgart, Tel: (0711)1 82-01, Telex 7 21 593. Ausland: Deutscher Pressevertrieb Buch, Hansa GmbH, Postfach 10 16 06, 20010 Hamburg, Tel: (040) 2 37 11-0, Telex 2 162 401.

Bezugspreise: Jahresabonnement DM 62,40 (Inland), DM 79,20 (Ausland), Abonnement-Preise inkl. Versandkosten. Einzelhefte Inland und Ausland: DM 5,80 + Versandkosten.
Zahlung Abonnement: nur auf Postgirokonto Stuttgart (BLZ 600 100 70) 211 717-707; Zahlung Einzelheft: nur auf Postgirokonto Stuttgart (BLZ 600 100 70) 238 925-705.

Bankverbindungen:
Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG
Dresdner Bank AG, Würzburg
(BLZ 790 800 52) 314 889 000
Bayerische Vereinsbank AG, Würzburg
(BLZ 790 200 76) 2 506 173
Kreissparkasse, Würzburg
(BLZ 790 501 30) 17 400
Postgirokonto Nürnberg
(BLZ 760 100 85) 99 91-853

Bezugsmöglichkeiten: Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Abbestellungen sind jederzeit möglich. Sollte die Zeitschrift aus Gründen, die nicht vom Verlag zu vertreten sind, nicht geliefert werden können, besteht kein Anspruch auf Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder.

Druck: Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG, 97064 Würzburg.

Hilfsmittel dieser Ausgabe: Löschschaum, Apple Workgroup Server8150, D2-Netz, Ritter Sport XXL
Special Thanx: Flying Arts, Spielraum Erlangen, Theo Kranz Games, Berufsfeuerwehr Wzbg..
Very Special Thanx: Dem unbekannten Taxifahrer (???!).





O.I.T.

Order In Time GmbH • Laden und Versand in Stuttgart
Silberburgstraße 171 • 70178 Stuttgart (S - Feuersee)

Saturn

Artikel	Preis
Saturn ohne Spiel	489.90
Action Replay Pro	89.90
Alone In The Dark 2	99.90
Advanced Military Commander 2	99.90
Amok us	99.90
Bomberman jap	99.90
Cyberia	79.90
D´s Dinner	89.90
Darius Gaiden jap	69.90
Darkstalkers 2 (Vampire Hunter) jap	89.90
Daytona USA dt	79.90
Descent	89.90
Destruction Derby	79.90
Defcon 5	79.90
Discworld	79.90
F1 Live Information	89.90
Fatal Fury 3 jap	129.90
FIFA Soccer 96	84.90
Gex	89.90
Ghen War us	99.90
Gungriffon	109.90
Guardian Heroes	99.90
Gunbird jap	99.90
Hang On 95	84.90
Jonny BazookaTone	49.90
High Velocity us	89.90
King Of Fighters jap	119.90
Loderunner jap	119.90
Magic Carpet	89.90
Mystaria	79.90
NBA Jam T.E.	49.90
Off Road Interceptor	79.90
Panzer Dragoon dt	89.90
Panzer Dragoon 2 jap	99.90
Parodius Deluxe dt	69.90
Primal Rage	84.90
Rayman	79.90
Romance IV us	109.90
Scorcher us	99.90
Sega Rally dt/us	89.90/79.90
Shanghai	69.90
Shellshock	89.90
Sim City 2000	89.90
Skeleton Warriors us	99.90
Sonic Wings jap	109.90
Solar Eclipse	89.90
Steam Gear Mash jap	59.90
Street Fighter Alpha	89.90
The Horde	89.90
Thunderhawk 2	89.90
Toshinden Remix	89.90
True Pinball	99.90
Virtua Cop inkl. Gun	129.90
Virtua Fighter Remix	49.90
Virtua Fighter 2	89.90
Virtua Racing	49.90
WWF Wrestlemania	79.90
Wing Arms	89.90
wipEout	79.90
Worms	89.90
X-Men	89.90
Joypad	39.90
Virtua Stick	89.90
Lenkrad	109.90
Memory Card 8MB	89.90
MPEG-Karte	319.90
RGB-Kabel	29.90
Konverter für Importspiele	39.90
Sechs-Button-Pad Dauerfeuer	29.90

PlayStation

Artikel	Preis
PlayStation	489.90
Diverse japanische Spiele	ab 59.90
A-Train us	89.90
Adidas Power Soccer	89.90
Alien Trilogy	89.90
Alone In The Dark 2	89.90
Arcade Greatest Hits us	99.90
Bottom Of The Ninth us	99.90
Cronicles Of The Sword	89.90
Darkstalkers jap	139.90
Descent us	89.90
DiscWorld dt (dt. Texte)	89.90
FIFA Soccer 96	89.90
Galaxian 3 jap	129.90
In The Hunt us	99.90
Jumping Flash 2 jap	129.90
Kileak The Blood 2 jap	139.90
King Of Fighters 95 jap	139.90
Kings Field us	99.90
Loaded	89.90
Lone Soldier	89.90
Magic Carpet	89.90
Mickey´s Wild Adventure	89.90
Motor Toon GP 2 jap	129.90
Myst	89.90
NBA In The Zone	94.90
NHL Face Off	89.90
Panzer General	89.90
Philosoma	89.90
Po´ed	89.90
Primal Rage	89.90
Ran Soccer	89.90
Resident Evil us (Biohazard)	89.90
Return Fire us	89.90
Ridge Racer dt	89.90
Ridge Racer Revolution dt	94.90
Romance IV us	99.90
Tekken dt	99.90
Tekken 2 jap	139.90
The Need For Speed	89.90
Thunderhawk 2	89.90
Toshinden 2	94.90
Total NBA 96	89.90
Raiden Project dt/jap	89.90/79.90
Rayman dt	89.90
Shellshock dt	89.90
Shockwave Assault us	89.90
Starblade Alpha dt	89.90
Street Fighter Alpha	89.90
X-Com	89.90
Memory Card	49.00
Viewpoint	89.90
wipEout	89.90
Wing Commander III	99.90
Worms	89.90
Zero Devide	89.90
Joypad	54.00
Namco neGcon Joypad	89.90
Mad Catz (Lenkrad mit Pedalen)	139.90
Joyboard	119.90
Programmierbares Joypad	89.90
RGB-Kabel	39.90

3DO

Panasonic FZ-10 PAL + 3 Spiele ...499.90

AUSVERKAUF!!!
RESTPOSTEN:
ALLE SPIELE NUR
...... 59.90

Jaguar

Artikel	Preis
Jaguar + Cybermorph	279.00
Jaguar CD-ROM + 3 Spiele	289.90
Jaguar CD-Spiele	ab 99.90
Defender 2000	99.90
Diverse Jag-Spiele	ab 59.90
Atari Karts	99.90
Alien Vs. Predator	99.90
Fever Pitch Soccer	99.90
Fight For Live	99.90
I-War	99.90
Iron Soldier	79.90
Iron Soldier 2 CD	99.90
Memory Tracks	69.90
Missle Command	79.90
Ruiner Pinball	99.90
Super Cross	99.90
Ultra Vortex	99.90
Rayman	99.90

Super Nintendo

Artikel	Preis
Action Replay Pro Mark 3	89.90
International Superstar Soccer 2	109.90
Super Bomberman 3 dt	89.90
Boogerman dt	89.90
Civilisation	129.90
Cutthroat Island	109.90
Donkey Kong Country 2 dt	119.90
Earthworm Jim 2 dt/us	99.90/79.90
FIFA Soccer 96	99.90
Final Fight 3	99.90
Front Mission 2 jap	99.90
Goeman V jap	129.90
Kirby´s Ghost Trap	99.90
Nigel Mansell	99.90
NHL 96	79.90
NBA Live 96	99.90
Madden 96	99.90
Mario Kart	69.90
PGA Tour Golf 96	99.90
PTO 2 us	129.90
Tim In Tibet	99.90
Toy Story	109.90
Asterix & Obelix dt	119.90
Yoshi's Island dt	109.90

SNES Rollenspiele

Artikel	Preis
Robotrek	89.90
Bahamut Lagoon jap	199.90
Big Sky Trooper us	89.90
Brainlord	89.90
Breath Of Fire 2 dt	109.90
Lord Of Darkness	89.90
Dragon View	89.90
Dragons Quest VI jap	199.90
Earthbound	129.90
Eye Of The Beholder	89.90
Final Fantasy III us	139.90
Final Fantasy III Hint Book	49.90
King Arthur	89.90
Lufia	89.90
Romance VI us	129.90
Ruins Of Virtue 2 us	99.90
Secret Of Evermore dt	109.90
Secret Of Mana 3 jap	199.90
Super Mario RPG	129.90
Chrono Trigger us	129.90
Chrono Trigger Hint Book	39.90
Illusion Of Time dt	99.90

Mega Drive

Artikel	Preis
Action Replay Pro 2	89.90
Sechs-Button-Pad	29.90
Comix Zone dt	69.90
Desert Strike	49.90
Dune 2	49.90
Earthworm Jim 2	89.90
FIFA Soccer 96	89.90
International Superstar Soccer	89.90
J. League Soccer 2 jap	49.90
Light Crusader dt. Texte	114.90
Lotus 2	49.90
Micro Machines 96	89.90
Nigel Mansell dt	89.90
NBA Live 96	89.90
NHL 96 dt	89.90
Madden NFL 95/96	29.90/89.90
PGA Tour 96	89.90
Phantasy Star IV dt	109.90
Pete Sampras '96	89.90
Psycho Pinball	89.90
Shadowrun	89.90
Spot Goes To Hollywood	69.90
Story Of Thor	109.90
Super Skidmarks	59.90
Theme Park	94.90
Toy Story	79.90
Vectorman DT	59.90
Wayne Gretzky Hockey	59.90
Worms	89.90

Mega CD

Artikel	Preis
Grundgerät dt + Thunderhawk	209.90
CDX Pro	59.90
Eternal Champions dt	89.90
Fatal Fury Special dt	79.90
Lunar Eternal Blue	99.90
Lunar Hint Book	44.90
Samurai Shodown dt	79.90
Shining Force dt	79.90
Thunderhawk	49.90
Tomcat Alley	49.90

32X

Artikel	Preis
Chaotix dt	49.90
Golf Magazine: 36 Great Holes	49.90
FIFA Soccer 96	89.90
Metal Head	49.90
NBA Jam dt	39.90
Stellar Assault	49.90
T-Mek	49.90
Virtua Fighter dt	49.90
WWF Raw	39.90
Motherbase	49.90

Neo Geo CD

Artikel	Preis
Pulstar	89.90
Samurai Shodown 3	89.90

Zeitschriften

Artikel	Preis
Saturn Fan jap	25.00
Edge	17.00
Game Fan	17.00
PlayStation + CD engl.	25.00
Saturn Mag + CD engl.	25.00

Versand

Mo - Fr: 10.00 - 18.00
Sa: 10.00 - 14.00
Ladenpreise können variieren!
Händler sind willkommen!
Fax: 0711 - 613807

Lieferbedingungen: Porto 8.- DM + 3.- DM Nachnahme, Bestellungen ab 300.- DM portofrei. Spiele werden im Sicherheitskarton verschickt. Wir akzeptieren alle Kreditkarten. Telefonische Bestellung mit Kreditkarte möglich. ••• Täglich Neuheiten ••• Annahmeverweigerer von uns gelieferter Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20.- DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen.

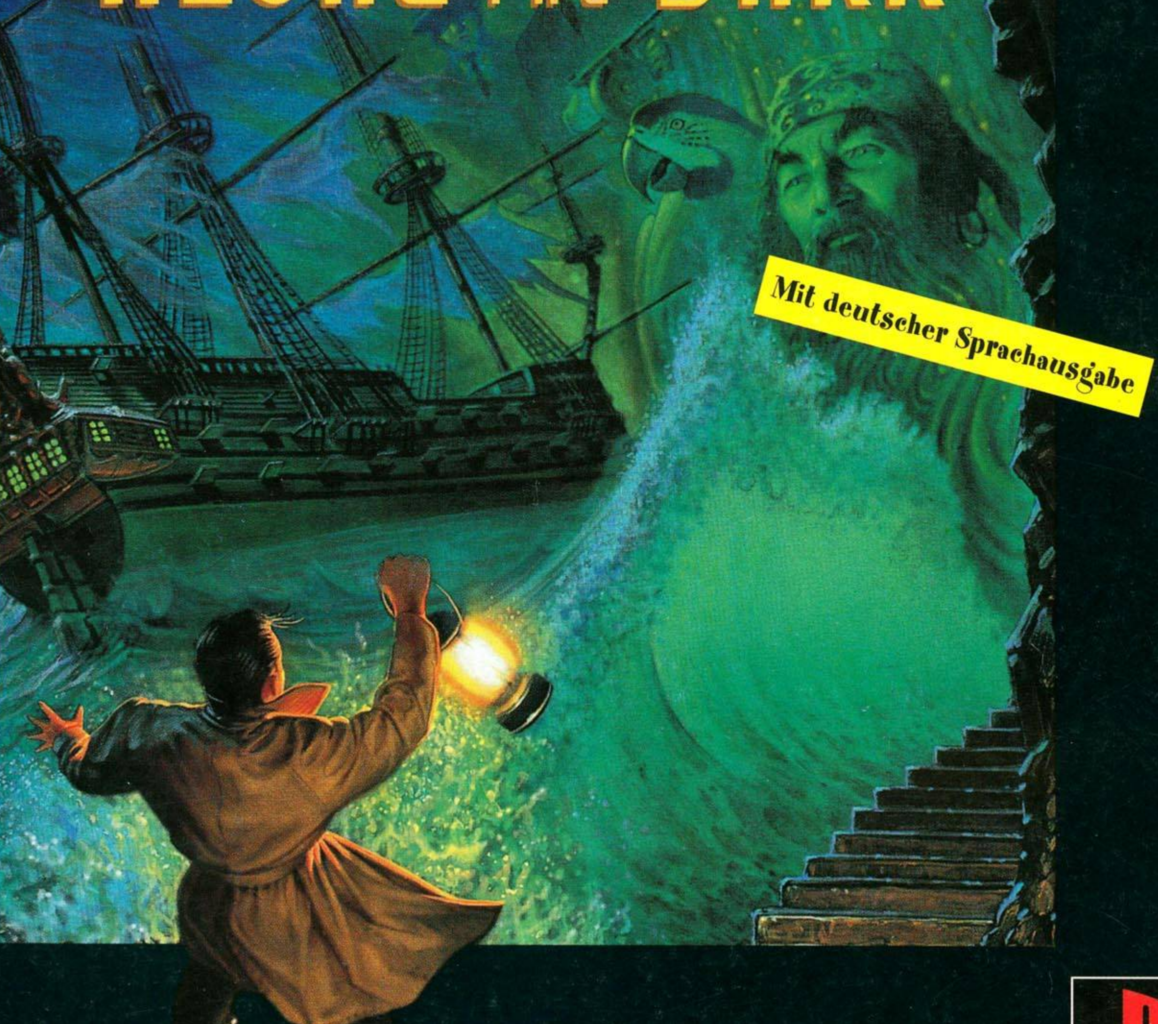
FON: 0711 - 613758 ODER 616485

Distributed by



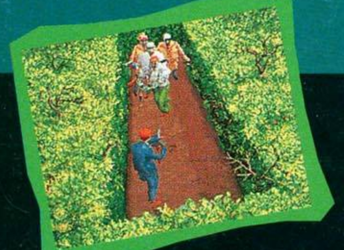
Jack is Back

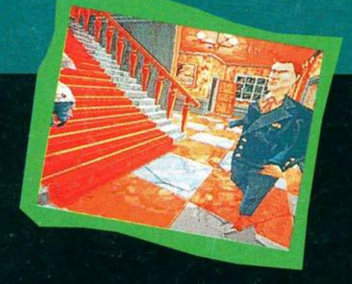
ALONE IN THE DARK

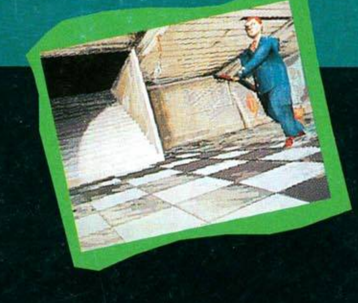




You are alone - Alone in the dark!







Du bist ganz allein. Und nur Du kannst die kleine Grace aus den Händen des miesen Jack befreien! Kult-Adventure mit 1000 3D-Animationen, 230 Backgrounds, 600 modellierten Objekten und echten Video-Sequenzen. Alles komplett in deutscher Sprache. Was willst Du mehr?



